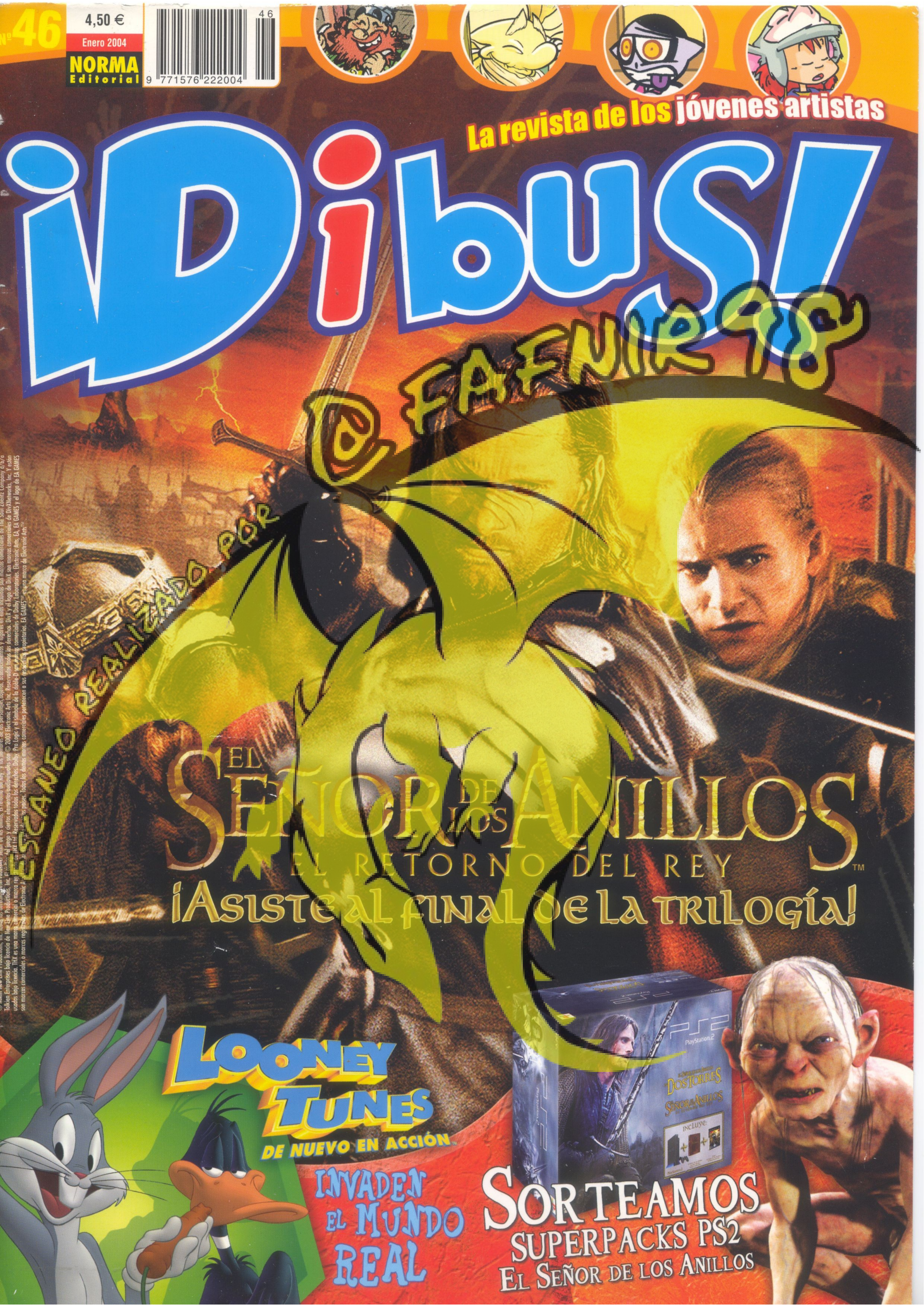


Nº 46
4,50 €
Enero 2004
NORMA Editorial
9 771576 222004
La revista de los jóvenes artistas
¡Dibus!
ESCANEO REALIZADO POR @ FAFNIR98
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL RETORNO DEL REY
¡Asiste al final de la trilogía!
LOONEY TUNES
DE NUEVO EN ACCIÓN
INVADEN EL MUNDO REAL
SORTEAMOS
SUPERPACKS PS2
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS


TUS DIBUJOS FAVORITOS EN SU PRIMERA AVENTURA DE CINE
¡AGÁRRATE
A LA
AVENTURA
DE TU
VIDA!
@FAFNIR98
ESCANEO REALIZADO POR
PARAMOUNT COLLECTION
Los Thornberrys
LA PELÍCULA
"...EDUCA Y ENTRETIENE A LA VEZ"
- FOTOGRAMAS
DISPONIBLE EN VHS Y DVD
EL 19 DE NOVIEMBRE
KLASKY CSUPO
Date, art, availability, and special features are subject to change without notice. © 2003 By Paramount Pictures and Viacom International, Inc. All Rights Reserved. The Wild Thornberrys created by Arlene Klasky, Gabor Csupo, Steve Pepoon, David Silverman and Stephen Sustarsic. Nickelodeon, The Wild Thornberrys, and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International, Inc. TM, ® & Copyright© 2003 by Paramount Pictures. All Rights Reserved.
Paramount
A VIACOM COMPANY
Created by
CRAIG BARTLETT
TAMBIÉN DISPONIBLE OYE ARNOLD LA PELÍCULA
Availability, art and special features subject to change without notice. Copyright © 2002 by Paramount Pictures and Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, HEY ARNOLD! and all related titles, characters and logos are trademarks of Viacom International Inc. HEY ARNOLD! created by Craig Bartlett. TM & Copyright © 2003 by Paramount Pictures. All Rights Reserved.

¡Dibus!

< 46

¡DIBUS! Nº46
Enero 2004

Directora: Mary Molina.

Consejo de redacción: Manu Ansemil, Carles M. Miralles, Mary Molina, Eduardo Quindós y Óscar Valiente.

Jefe de maquetación: Manu Ansemil.

Maquetación: Eva Álvarez y Miki Ramos.

Colaboradores: Darío Adanti, Manu Ansemil, Álex Balmañá, Estudio [illegible], Athos y EnriqueCarlos, Paco Cavero, Eulàlia Dolz, Álex Fito, Sam G.C., Martín Garcés, Álex López, Tomàs Pardo, Francis Portela, David Ramírez, JuanJo Sarto, Daniel Torres, Núria Teuler, Estudio Fénix, Paula&Grego y Nintendo Acción.

Edita: NORMA Editorial, S.A.

Presidente: Rafael Martínez.

Director general: Óscar Valiente.

Director financiero: Vicente Campos.

Editores: Carles M. Miralles, Mary Molina y Abel Ubach.

Redacción: Alícia Cobeña y Jordi Vall.

Marketing: Eduardo Quindós.

Derechos internacionales: Rebeca Martínez y Jane Pilgrem.

Representación de autores: Jesusa Iglesias.

Jefe de producción: María Marí.

Coordinación de producción: Flor Castellanos.

Preimpresión: Héctor Tomás.

Diseño Gráfico: Eva Álvarez, Xavier Andinyac, Manu Ansemil, Alberto Basanta, Vanessa M. Bayó, Joan Moreno, Verónica Pérez, Leo Pérez y Miki Ramos.

Internet: Albert Badosa y Pablo Campoy.

Contabilidad: Raúl Coll y Rosa García.

Departamento comercial: Miguel Abadía, Rafel Porta, Mar Rodríguez, Jordi Roldós y Mireia Tomás.

Distribución: [illegible] Domènech y Sergio Gómez.

Prensa: Johanna Blaya.

Ayudante de prensa: Pamela Santacroce.

Redacción
Passeig de Sant Joan 7, Principal. 08010 Barcelona
Tel.: 93 303 40 38. Fax: 93 303 68 31
dibus@normaeditorial.com

Marketing y Publicidad
Eduardo Quindós
Tel.: 93 303 68 36. Fax: 93 303 68 31
marketing@normaeditorial.com
Passeig de Sant Joan 7, Principal.

Dibutienda, suscripciones y números atrasados:
Tel.: 902 120 144

Imprime
Litografía ROSÉS

Distribuye
MODE SERVICE
(Tel.: 91 658 64 48)

ISSN
1576-222-X

Depósito legal
B-52787-2000

Controlado por control



www.NormaEditorial.com

Bienvenidos

La trilogía más impactante de los últimos años llega a su fin, y estamos seguros que el desenlace sorprenderá incluso a quienes hayan leído la obra de Tolkien. Los consagrados **Viggo Mortensen**, **Elijah Wood**, **Orlando Bloom**, **Sean Astin**, **John-Rhys Davies** e **Ian McKellen**, entre otros, muchos, interpretan por última vez a los personajes que se han convertido en los favoritos de muchos de vosotros. Para que tengáis un buen recuerdo de todos ellos, este mes encontrarás junto a tu revista un álbum de cromos de **El Retorno del Rey**. Pero... ¡no se vayan todavía, aún hay más! No le pierdas la pista a los estupendos reportajes que te hemos preparado ni a los protas de los nuevos cómics que comienzan su andadura en este número de **¡Dibus!** En primer lugar, está la inefable **Pangirl**, la chica del gorro de peluche, y en segundo, pero no por ello menos importante, el valiente **Cromp**, cuyas aventuras transcurren en un entorno irresistiblemente medieval. ¡A disfrutarlos!

Sumario:

Looney Tunes de nuevo en acción

¿Estás listo para esta desternillante película? ¿Quieres asistir al enfrentamiento definitivo entre **Bugs Bunny y el Pato Lucas**? Los **Looney Tunes** son los actores más cotizados de la Warner, pero no todos se llevan bien, sobre todo cierto pato y cierto conejo... Y cuando se mezclan con los humanos, los líos están asegurados. ¿Quieres saber más? ¡Pues lee este reportaje!

¡Dibus! se cambia de casa

¡Dibucolegas!, **Dibu** y compañía se mudan. Envíales aquí todas tus cartas y dibujos...

Revista ¡Dibus!
Passeig
Sant Joan 7, Pral.
08010
Barcelona.

Concurso La tira cómica

Josep Òdena Rodríguez, de Barcelona, nos ha enviado una graciosa tira cómica con **Frodo Bolsón** como protagonista. El aspecto aniñado de **Frodo** ayuda a que el gag final tenga más gracia todavía. Josep, tu trabajo es muy limpio y las viñetas están bien dispuestas; sólo tendrás que trabajar un poco más las caras en posición frontal. De todos modos... ¡Felicidades, dibucolega! ¡Te has ganado un fabuloso lote de cómics!

Concurso La tira cómica
Revista ¡Dibus!
Passeig de Sant Joan 7, Pral.
08010 Barcelona.

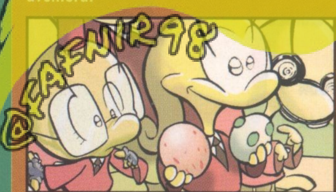
Fe de erratas ¡Dibus! 45: el nombre del ganador del mes anterior es erróneo. El nombre correcto no es **Cristian Morcuende**, sino **Carlos Saenz Ezquerro**. Sentimos las molestias.

Los cómics de DiBUS

3 LA PANDILLA DE DIBU

Álex López

¿Quieres saber cómo se conocieron **Pin**, **Plu** y **Dibu**? ¿Quieres ver la graduación de nuestra querida mascota? ¡No te pierdas esta aventura!



13 LA DIMENSIÓN DE QUIQUE

Álex López

Quique y **Ruguidiero** resisten como pueden el ataque de los bichos extaterrestres. ¿Lograrán escapar? La acción está al rojo vivo.



14 MINI MONSTERS

David Ramírez

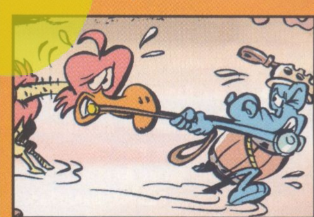
Frank sigue enamorado de la Minimonster misteriosa y no hace una a derechas... Y, claro está, ¡todos se han dado cuenta!



30 GRONALDO BOCANADA

Athos y EnriqueCarlos

Gronaldo se enfrenta a su primera misión como caballero: tiene que conseguir un pelo de cierto monstruo... ¡Cuidado, **Gronaldo**!



PANGIRL

¡Nuevo Cómic!

Paula & Grego

¡Llega una nueva heroína! ¡**Pangirl** está aquí! La niña del sombrero de peluche no perdona ni una. ¿Estás preparado para unirte a su pandilla?

← 8

22 TOM

Daniel Torres

Tener un amigo tan grandote como **Tom** tiene grandes ventajas, y si no, que se lo pregunta a los dos chicos que protagonizan la historieta de este mes.



56 MISTER X

Athos y EnriqueCarlos

Mister X deja, por esta vez que seáis vosotros quienes resolváis el caso. ¿Os animáis?





37 PEQUEÑO MOSQUITO

Darío Adanti

¡Vuelve la **Aceituna Ninja**!

A **Pequeño Mosquito** le cuesta estar a la altura de este inquietante personaje... Suerte que tiene a su maestro para que le guíe.



50 OPIKÚ Y JILL

Sam C. y David Ramírez

Opikú vuelve a casa con muchas ganas de enseñar a sus padres lo que ha aprendido con el maestro **Tuba**. ¡No os perdáis su demostración!



42 CROMP

Athos y EnriqueCarlos

Cromp es un alegre mercader que viaja de un lado a otro vendiendo rarezas. ¡Conoce al enano más valiente y despierto del medievo!



¡Nuevo Cómic!

40 WILFREDO EL CABALLERO

Darío Adanti

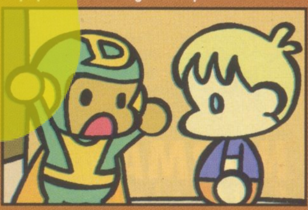
Un ataque de caballitos voladores, alocados planes y un mundo extraño pero muy divertido... ¡Sigue a nuestro **Wilfredo**!



40 DINOKID

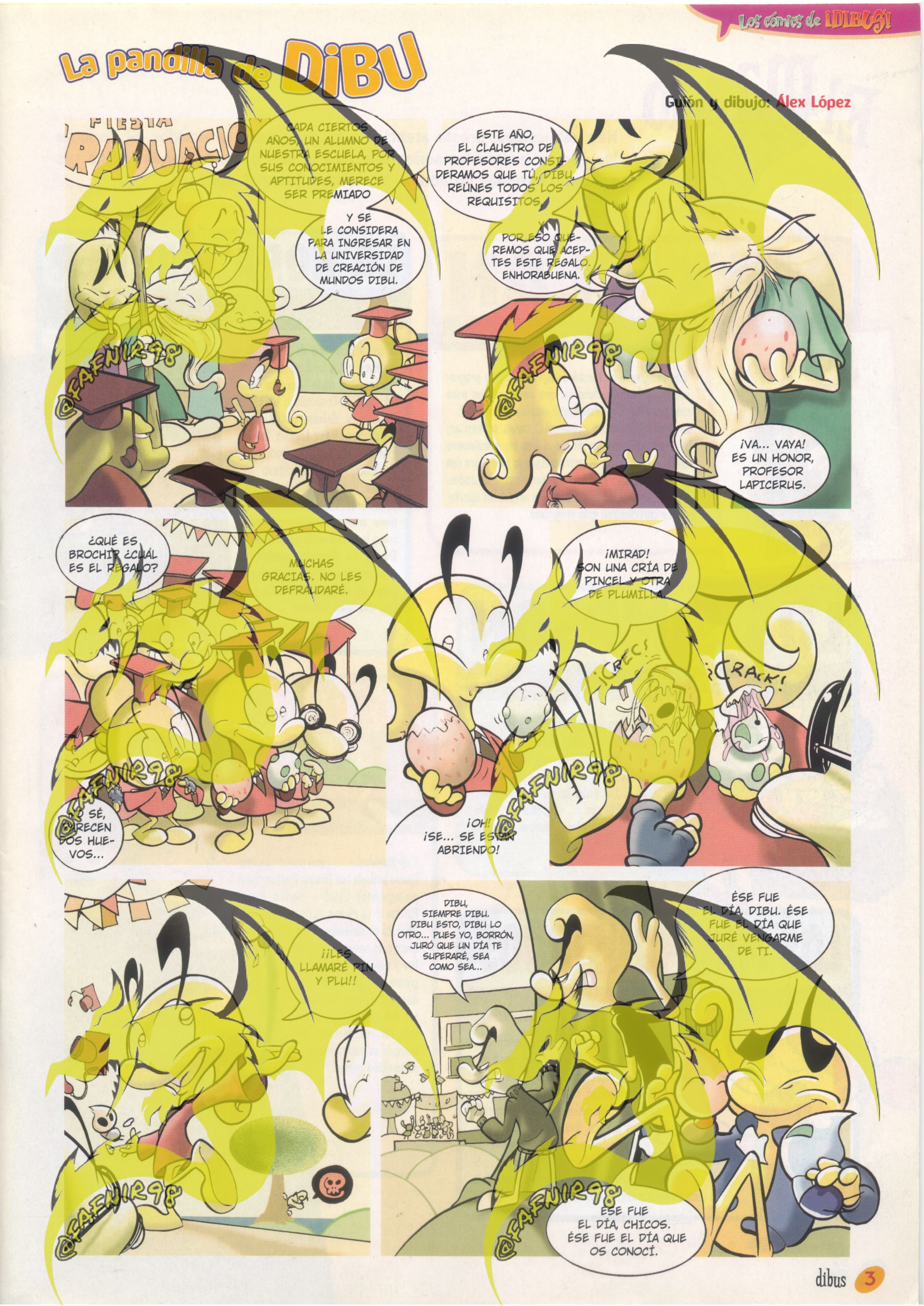
David Ramírez

Gore Li es un personaje un tanto peculiar, ya sea a la hora de hacer cómics como a la de adquirir documentación. Desde luego, hay que ver lo exagerado que es...



La pandilla de DiBU

Guión y dibujo: Álex López





Hey, dibucolega, presta atención a tus programas preferidos. Sí, ésos en los que se emiten las series que más te van y donde puedes ver a tus héroes y heroínas en acción. Ya sabes... ¡dale al mando!

MAX CLAN

Telecinco

Este programa ha cambiado ligeramente su programación y horario. Tendréis que madrugar un poco más para ver **One Piece**, que empieza a las 8:20. Le siguen **Medabots** y **Sabrina, cosas de brujas**; **La Tribu** se toma un descanso tras los veintinueve capítulos emitidos; y **Hamtaro** sigue su andadura con el doble capítulo al que nos tiene acostumbrados. Como no, siguen los concursos y los originales apartados que caracterizan este programa.

LA HORA WARNER

TVE-1

Toma el despertador de 8 a 9 de la mañana, todos los fines de semana, con los dibus de la hora más divertida de TVE. Conéctate a **La Hora Warner** y disfruta con **Batman del futuro**, **Baby Looney Tunes**, **What's new Scooby Doo**, **Tom y Jerry**, **El laboratorio de Dexter** y **Mike, Lu&Og**. Como ya habrás visto, el programa tiene nuevas incorporaciones, como la nueva serie de **Scooby Doo** y los divertidos capítulos que protagoniza un particular grupo de amigos: **Mike**, **Lu** y **Og**. ¡No te los pierdas!

LOS SIMPSON

Antena 3

Continúan las reposiciones de las temporadas uno a la trece mientras esperamos la catorce, con nuevos y refrescantes capítulos. Sigue a la familia más famosa de EE.UU. todos los días de 14:00 a 15:00. Ya sabes, si te has perdido algún capítulo, ¡ésta es tu oportunidad!

HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL

Canal +

Y en Navidades… ¿qué mejor que una buena película con **Harry Potter** como protagonista? Canal + emitirá **Harry Potter y la piedra filosofal** los días 25 y 28 de diciembre a las 22:00. Así que ya lo sabes, cena junto a la flor y nata de Hogwarts y asegúrate que nadie te cambie de canal. Revive las aventuras del aprendiz de mago más famoso de todos los tiempos en una temporada también mágica.

LOS MINIMONSTRUOS

TVE-2

Una clase llena de niños con personalidades como las de los **Minimonstruos** es un espectáculo digno de ver. Cada **Minimonstruo** es único e irrepetible, ¡como vosotros, dibucolegas! Y sus características son tan divertidas como sorprendentes. Son mandones, dulces, limpios, despistados, entusiastas, dormilones… Si quieres conocerles un poco mejor, apúntate a su clase de lunes a viernes a las 7:30.

DIGITALES

LAS SUPERNENAS Y SHIN CHAN

Cartoon Network

Este canal digital viene superpotente este mes de enero con nuevos episodios de **LAS SUPERNENAS**, las superheroínas que salvan Townsville antes de acostarse. Preparaos para disfrutar de las nuevas aventuras de **Pétalo**, **Burbuja** y **Cactus**. Y en el otro lado del espectro del bien y el mal está... ¡**SHIN CHAN**! El terror del parvulario también se presenta con nuevos e irreverentes episodios cargados de descaro y gamberradas.



LAS SUPERNENAS

Estreno: Lunes 12 de enero a las 20:00.
Emisión regular: De lunes a viernes a las 20:00. Fines de semana a las 11:15.
Maratón: Sábado 10 y domingo 11 de enero a partir de las 10:00.

SHIN CHAN

Estreno: Lunes 26 de enero a las 18:00.
Emisión regular: De lunes a viernes a las 18:00. Fines de semana a las 19:40.
Maratón: Sábado 24 y domingo 25 de enero a partir de las 12:30.

Bugs Bunny, el **Pato Lucas**, **Lola**, **Taz**, **Silvestre** y **Piolín** dan sus primeros pasos bajo la atenta y preocupada mirada de la **Abuelita**. ¡Conoce a los **Looney Tunes** en su edad más temprana!

JIMMY NEUTRON Y TITEUF



Nickelodeon

¿Qué tienen en común estos dos muchachos? ¡Sólo que a ambos los puedes encontrar en Nickelodeon!
Jimmy Neutron es americano, un genio de los inventos y el martes 6 de enero a las 13:40 deberá repeler una invasión alienígena en **EL IMPEHUEVO CONTRAATACA**.
Titeuf, por su lado, es francés, no es precisamente un buen estudiante y tiene bastante con salir de los líos en los que se mete y con intentar que dejen de tratarle como a un niño. Podrás seguir sus desventuras a partir del día 8, de lunes a viernes a las 14.10.

LILO & STITCH, LA SERIE

Disney Channel

Stitch, también conocido como Experimento 626, vive ahora en la Tierra con sus amigos **Lilo**, **Nani** y los alienígenas **Jumba** y **Pleakley**. Por culpa de una serie de problemas inesperados, los miembros de los otros 625 experimentos aterrizan en Hawai, y algunos se han convertido en criaturas especialmente peligrosas.

- **Estreno: Miércoles 7 de enero a las 19:00.**
- **Emisión: De lunes a viernes en Zon@Disney.**

HAMTARO, SEGUNDA TEMPORADA

Fox Kids

En estos nuevos episodios, **Hamtaro** y sus amigos viven un montón de aventuras y conocen a personajes que nunca antes habían visto: por ejemplo, en uno de los episodios aparece **Atrapadito**, un hámster muy tímido al que sólo le gusta jugar al escondite, por lo que **Gorrilla** ve en él una seria competencia. También está **Ninja Ham**, que fanfarronea de saber muchas técnicas y trucos, pero que no es capaz de enseñar a ninguno de los ansiosos **Ham-Hams**. Otro de los nuevos personajes es **Estrellita**, que piensa que es la hámster más preciosa de la tierra, lo que le hace parecer un poco vanidosa. Si quieres conocerlos, ¡no te pierdas los nuevos episodios de **HAMTARO**!

Estreno: Jueves 8 de enero a las 17:05.
Emisión: De lunes a viernes a las 17:05.

JUEGA CONMIGO: BARRIO SÉSAMO

Playhouse Disney

Epi, **Blas** y **Coco**, los entrañables habitantes de **BARRIO SÉSAMO**, vuelven acompañados de **Aurora**, una niña que quiere ser escritora. Todos ellos tienen la misión de entretener a los más peques, a la vez que les enseñan desde canciones hasta informática. Síguelos desde el miércoles 7 de enero, de lunes a viernes a las 9:00.

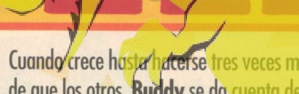
MOVIETOONS

Toon Disney

¡Atención los viernes a las 20:05, porque llegan las fantásticas *movietoons*! El día 2 de enero podréis ver **LA ISLA DEL TESORO**; el 9, **LA ISLA DE LOS DINOSAURIOS**; el 16, **EL TESORO DE LOS SOLES DE ORO**; el 23, **EL ZORRO: LA LEYENDA**, y acabamos el día 30 con **BUZZ LIGHTYEAR: LA PELÍCULA**. ¡Un enero de lo más *movietoon*!

Y EN EL CINE...

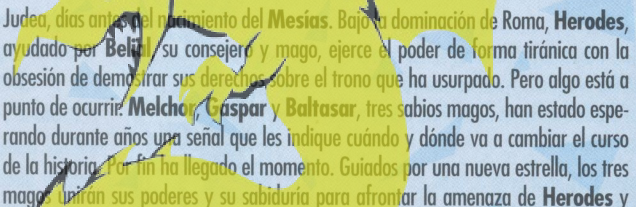
¡ELF!



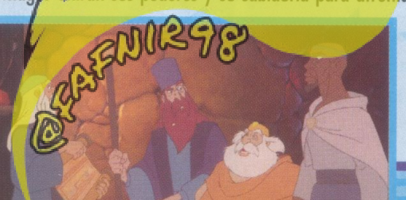
Cuando crece hasta hacerse tres veces más grande que los otros, **Buddy** se da cuenta de que no encaja en el mundo de los elfos. Y es que él es un humano que se metió inadvertidamente dentro del saco de regalos de **Santa Claus** cuando no era más que un bebé y, una vez en el Polo Norte, los elfos le adoptaron. Lo que necesita **Buddy** es encontrar a su verdadera familia, así que estas Navidades se propone buscar su lugar en el mundo y con ese objetivo pone rumbo a Nueva York. Pronto se dará cuenta de que encajar en el mundo de los humanos... ¡tampoco es cosa fácil!

Estreno: 12 de diciembre

LOS TRES REYES MAGOS



Judea, días antes del nacimiento del **Mesías**. Bajo la dominación de Roma, **Herodes**, ayudado por **Belial**, su consejero y mago, ejerce el poder de forma tiránica con la obsesión de demostrar sus derechos sobre el trono que ha usurpado. Pero algo está a punto de ocurrir. **Melchor**, **Gaspar** y **Baltasar**, tres sabios magos, han estado esperando durante años una señal que les indique cuándo y dónde va a cambiar el curso de la historia. Por fin ha llegado el momento. Guiados por una nueva estrella, los tres magos unirán sus poderes y su sabiduría para afrontar la amenaza de **Herodes** y **Belial** y encontrar, antes que ellos, los tesoros reales destinados a reconocer la realeza suprema del Rey de Reyes.



[[El Noticiero]]

PACK ZELDA

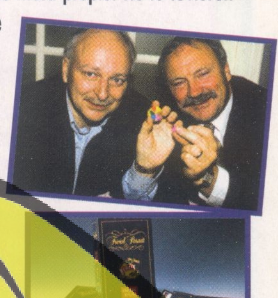
Ahora, por la compra de una Nintendo GameCube, puedes conseguir de regalo un disco con la Edición de Coleccionista de **Zelda**, que incluye los siguientes juegos: **The Legend of Zelda, Zelda II: The Adventure of Link, The Legend of Zelda: Ocarina of Time, The Legend of Zelda: Majora's Mask** (con los textos en castellano) y una demo jugable de **The Legend of Zelda: The Wind Waker** (también con los textos en castellano). ¡Ojo! Tienes que consultar en tu tienda con qué *pack* de la GameCube te regalan este fantástico CD. ¡Ah! Y también puedes conseguir la Edición de Coleccionista de **Zelda** en el catálogo de estrellas de Nintendo.



VEINTE AÑOS DE PREGUNTAS

Trivial Pursuit, el popular juego de mesa con preguntas, respuestas y quesitos celebra su veinte aniversario en Europa. El origen del juego se remonta a 1979, cuando a los periodistas **Scott Abbott** y **Chris Haney** se les ocurrió crear un juego de mesa propio. No lo tuvieron fácil, y su proyecto estuvo a punto de irse a pique, pero en el último momento afloró la magia de este juego, que empezó a hacerse popular.

Hoy, muchísimas personas siguen divirtiéndose con **Trivial Pursuit** y sus diferentes versiones, que incluyen **Genus, Familiar, Junior, Mapamundi** y el nuevo **Trivial Pursuit Edición 20 Aniversario**.

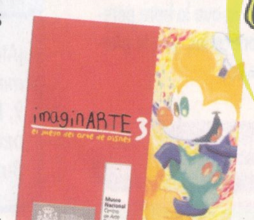


DISNEY EN LOS MUSEOS

Disney propone unas divertidas actividades en dos de los museos más importantes de nuestra geografía. En el Museo Guggenheim de Bilbao, entre los días 2 de diciembre y 6 de enero, el concurso consistirá en dibujar el cartel de una película inspirándose en alguna de las obras expuestas en el museo (para los dibucolegas de entre seis y nueve años) o dibujar distintas escenas de una peli (para los de diez a doce años).

En el Museo Reina Sofía de Madrid, del 20 de diciembre al 6 de enero, podréis disfrutar del arte de una manera lúdica y educativa. Aquí se tratará de encontrar algo escondido con la ayuda de unas pistas y de obras expuestas en el museo.

Los premios de ambos concursos incluyen viajes a Disneyland Resort París y a Soldeu El Tarter (Andorra), ¡y un montón de productos Disney!



EL TRIUNFO DE LAS MUÑECAS FASHION

¡El mundo de las muñecas está viviendo una revolución! El ejemplo más evidente de este cambio en las tendencias son las **Bratz**, de Bandai, unas muñecas que reflejan los estilos de vestir y de peinarse más modernos y rompedores. Desde que aparecieron, en 2001, han cosechado un éxito apabullante en todos los países donde se comercializan.

También Mattel, primer fabricante del mundo de juguetes, ha apostado por un estilo mucho más radical que el de su muñeca estrella, la famosa **Barbie**. Se trata de **My Scene**, con su moda *fashion*, y **Flavas**, con una moda urbana: muñecas modernas de diferentes etnias que compiten directamente con las **Bratz**.

BREVES

Dibus se traslada

¡Hey, Dibucolegas! Atentos si nos vais a escribir porque… ¡nos hemos trasladado! Desde finales de diciembre, nuestro nuevo hogar es:

Passeig de Sant Joan 7, pral.
08010 Barcelona

Así que ya sabéis, si queréis enviarnos cartas para los concursos o para cualquier otra cosa, hacedlo a esta nueva dirección.

Robots reales con diseño de anime

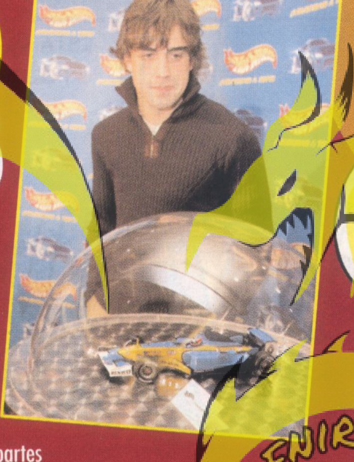
Kawada Industries, Inc. y el Instituto Nacional de Ciencia y Tecnología Industrial Avanzada (AIST) de Japón presentaron recientemente el **HRP-2**, conocido también como "**Promet**", un robot humanoide capaz de realizar tareas industriales. Lo curioso es que el diseño externo de este robot ha sido realizado por **Yutaka Izubuchi**, autor de los diseños de *robots* para series de anime y manga como **Patlabor** y **Rahxephon**. ¡La realidad se acerca cada vez más a la ciencia ficción!

Aniversario Juguettos

Juguettos, la cadena de jugueterías especializadas, con más de 150 tiendas en toda España, celebra el Primer Aniversario del Club Juguettos. Este club cuenta con casi 50.000 socios en toda España, que disfrutan de promociones especiales, regalos y descuentos en todas las tiendas durante todo el año. Desde **¡Dibus!** les deseamos que cumplan muchos más. Tenéis más información en www.juguettos.com.



FERNANDO ALONSO CON HOT WEELS



Hot Wheels presenta la réplica oficial del bólido **RENAULT R23** con el que el joven piloto español **Fernando Alonso** ha conseguido situarse entre los mejores del Mundial 2003 de Fórmula 1. **Fernando** celebró con los aficionados más jóvenes la "puesta en marcha" de la réplica del coche de su escudería.

La reproducción Hot Wheels a escala 1:18 del **R23** de **Fernando Alonso** es la única que ha sido aprobada por la escudería Renault gracias a la calidad de sus detalles. Todas las partes están diseñadas siguiendo los patrones originales: los accesorios técnicos y logísticos, el volante giratorio, el casco personalizado del piloto en el interior de la cabina, la dirección funcional, los neumáticos... ¡Hasta los logotipos de la escudería y de los patrocinadores!



EON TICKET

¿Has conseguido capturar a **Latios** o **Latias** en **POKÉMON RUBÍ** o **ZAFIRO**? La respuesta es, probablemente, "no". ¡Es que es muy difícil! Pero ahora llega el EON ticket, que te permitirá conseguir uno de estos escurridizos **Pokémon** y, además, poder ganar un crucero y una Game Boy Advance SP Torchic.

Se están preparando unos megaeventos en los que podrás conseguir tu EON ticket y van a ser im-pre-sio-nan-tes. Pronto te daremos más información. De momento, puedes conectarte a pokemon.nintendo.es para saber más.

SHIN CHAN VIVE EN KASUKABE

Los fieles seguidores de **SHIN CHAN** son muchos y, entre ellos, están los habitantes de Kasukabe, una ciudad japonesa de la prefectura de Saitama que acaba de decidir que **Shin chan** tendrá un certificado de residencia a su nombre. Esta ciudad es conocida por ser el lugar de residencia del personaje más irreverente de la televisión, el incontrolable **Shinnosuke Nohara**. Tanta es su popularidad que, con motivo del 50 aniversario de la designación de Kasukabe como ciudad, las autoridades han decidido utilizar a **Shin chan** y su familia como gancho central de la celebración, y por ello les han emitido un certificado de residencia como ciudadanos "reales".

40 ANIVERSARIO LA PANTERA ROSA

Nadie lo diría viendo su porte, su estilo y la tersura de su piel... rosa; pero esta pantera es ya una cuarentona. Creada en 1964 por **Blake Edwards** como hilo conductor de los títulos de crédito de la película del mismo nombre, la **Pantera Rosa** se ha convertido en uno de los personajes de animación más populares de todos los tiempos.

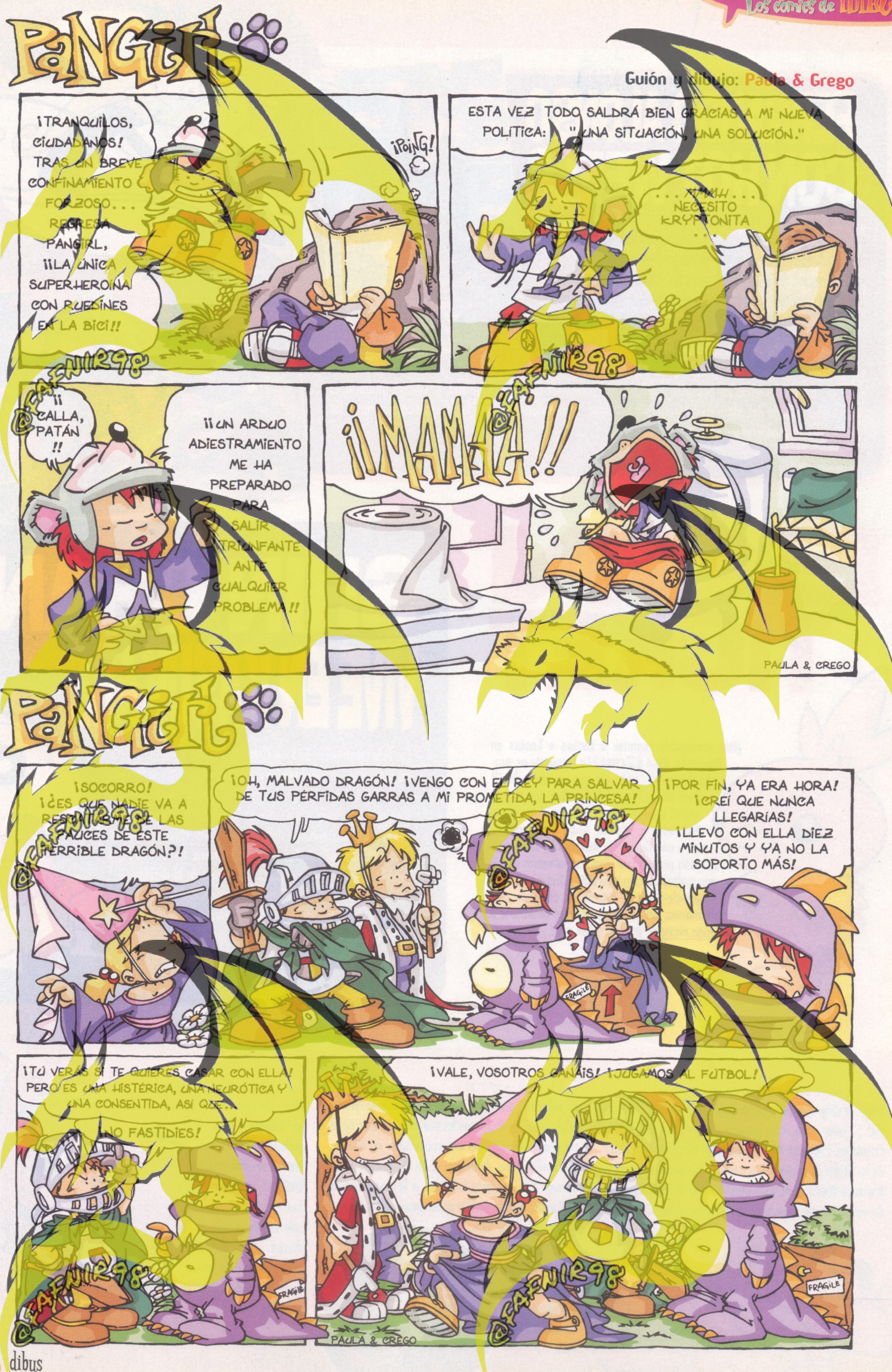


EL GATO TAQUILLERO

La película **EL GATO** (**THE CAT IN THE HAT**, en la versión original) se ha situado en los puestos más altos de la taquilla en EE.UU., con una recaudación de más de cuarenta millones de dólares el fin de semana de su estreno. Este resultado la acerca a la impresionante **EL GRINCH**, basada también en un cuento del **Dr. Seuss**. **Mike Myers** da vida al gato protagonista de la película, que se estrenará en España el 2 de abril.

TODOS BUSCAN A NEMO

El mes de diciembre se lanzó en Estados Unidos la película **BUSCANDO A NEMO** en vídeo y DVD. El resultado fue arrollador. En sólo un día se vendieron... ¡¡más de ocho millones de unidades!! Un auténtico récord de ventas que ha sorprendido a todos.


PANGIRL
Guión y dibujo: Paula & Grego
¡TRANQUILOS, CIUDADANOS! TRAS UN BREVE CONFINAMIENTO FORZOSO... REGRESA PANGIRL, ¡¡LA ÚNICA SUPERHEROÍNA CON RUEDINES EN LA BICI!!
¡POING!
ESTA VEZ TODO SALDRÁ BIEN GRACIAS A MI NUEVA POLÍTICA: "UNA SITUACIÓN, UNA SOLUCIÓN."
NECESITO KRYPTONITA
¡¡CALLA, PATÁN!!
¡¡UN ARDUO ADIESTRAMIENTO ME HA PREPARADO PARA SALIR TRIUNFANTE ANTE CUALQUIER PROBLEMA!!
¡MAMAA!!
PAULA & GREGO
PANGIRL
¡SOCORRO! ¡¿ES QUE NADIE VA A RESCATARME DE LAS FAUCES DE ESTE TERRIBLE DRAGÓN?!
¡OH, MALVADO DRAGÓN! ¡VENGO CON EL REY PARA SALVAR DE TUS PÉRFIDAS GARRAS A MI PROMETIDA, LA PRINCESA!
FRAGILE
¡POR FIN, YA ERA HORA! ¡CREÍ QUE NUNCA LLEGARÍAS! ¡LLEVO CON ELLA DIEZ MINUTOS Y YA NO LA SOPORTO MÁS!
FRAGILE
¡TÚ VERÁS SI TE QUIERES CASAR CON ELLA! PERO ES UNA HISTÉRICA, UNA NEURÓTICA Y UNA CONSENTIDA, ASÍ QUE...
¡...NO FASTIDIES!
FRAGILE
¡VALE, VOSOTROS GANÁIS! ¡JUGAMOS AL FÚTBOL!
FRAGILE
PAULA & GREGO


Sumérgete en el videojuego de...
Walt Disney Pictures
Presenta
Una Película De
PIXAR
ANIMATION STUDIOS
"Estreno de la película
el 28 de Noviembre"
BUSCANDO A
NEMO
¡Disponible en todos los formatos!
DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
roein.com
oblejas, 37. Edificio C, 2ª.
28037 Madrid - Telf: 91 406 29 40 - Fax: 91 367 74 57
ASISTENCIA AL CLIENTE: 91 406 29 64
Disney INTERACTIVE
PIXAR
ANIMATION STUDIOS
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
PC CD-ROM
XBOX
NINTENDO GAMECUBE
3+
www.pegi.info
THQ
© Disney/Pixar. Published and distributed by THQ Inc. under license. THQ and its logo are registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc. All rights reserved. Game Boy Advance and the Game Boy Advance logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. Nintendo, Nintendo GameCube and the Official Seal are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo. Walt Disney Pictures presents a Pixar Animation Studios film.
@FAFNIR98



Shinnosuke no tiene suficiente con la televisión, los mangas, montones de *merchandising* y las páginas de ¡DIBUS!... ¡También está en Internet! En la red podemos encontrar muchas webs dedicadas a Shinnosuke, y a su familia y amigos. Esto nos demuestra que este personaje, fruto de la imaginación de Yoshito Usui, es tremendamente popular.

FUTABASHA

http://www.futabasha.co.jp/new/mangatown_latest.html

Ésta es la web de la editorial japonesa que edita la revista donde aparece el manga de SHIN CHAN. Aquí, si sabes japonés, podrás enterarte de las últimas novedades sobre Shinnosuke y sus amigos. Si no, por lo menos verás imágenes todavía inéditas en nuestro país.



EN JAPONÉS



EN JAPONÉS

PELÍCULAS DE SHIN CHAN

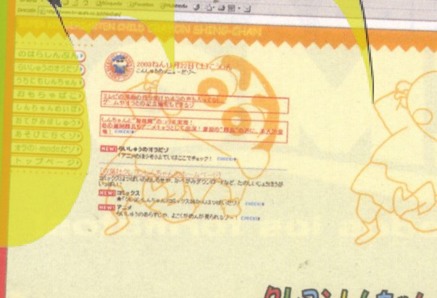
http://www.shinchan-movie.com/

Podrás ver imágenes de la nueva película de SHIN CHAN para cine. Se titula **ARASHI WO YOBU! EIKOU NO YAKINIKU ROODO**, que quiere decir algo así como *"¡Se acerca el huracán! Todo por la fabulosa carne a la brasa"*. El argumento de la peli, en pocas palabras, es el siguiente: **Shin chan** está emocionado porque ese día van a cenar carne asada (*yakiniku*), llega un tipejo raro y… ¡se la lleva! **Shinnosuke** y su familia la tendrán que recuperar cueste lo que cueste.

ASAHI TV

http://www.tv-asahi.co.jp/shinchan/

Es la página de la televisión que emite SHIN CHAN en Japón. Lo mejor es que incluyen imágenes de los últimos episodios que se han emitido en el país del Sol Naciente, con personajes que aquí todavía no conocemos.



EN JAPONÉS



Shinchan

BANDAI VISUAL

http://www.bandaivisual.co.jp/shinchan/

Bandai Visual edita, entre otras muchas cosas, los lanzamientos de **SHIN CHAN** en vídeo y DVD. Aquí podrás ver todas las carátulas de los episodios especiales de televisión y de las películas. Sí, ya sabemos que eso pone los dientes largos a cualquier fan… ¡por eso nos encanta!

EN JAPONÉS

3XL.NET

http://www.3xl.net/programacio/shinchan/

Esta web es la del programa del canal autonómico catalán que empezó a emitir **SHIN CHAN** en España. Hay mucha información interesante de la serie para todo fan que se precie: desde fichas de los personajes (**Shinnosuke**, **Himawari**, **Nené**, **Masao**, **Kazama**…) hasta los guiones de los capítulos… ¡y hay más de trescientos!

EN CATALÁN

EN CASTELLANO

SHIN CHAN CRAYON

http://www.geocities.com/fanshinchan/

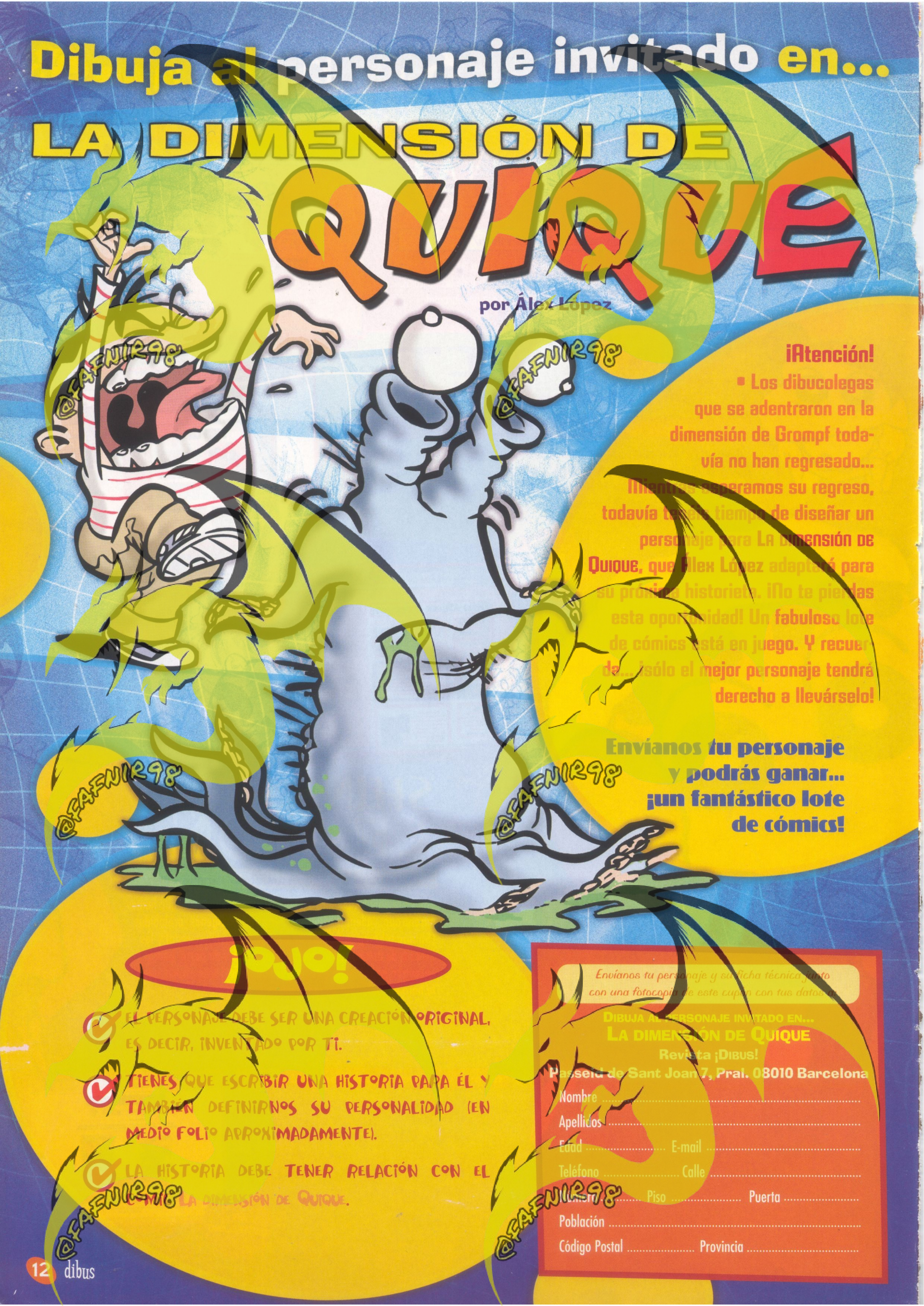
Ésta es una de las páginas de **SHIN CHAN** más divertidas que hemos encontrado: además de la galería de imágenes prohibidas (**Shinnosuke** en su faceta más desfasada y exhibicionista) y los ficheros de música con los temas de apertura y de cierre, podrás encontrar un completo estudio psicológico de **Shinnosuke**, que te hará entender por qué es como es… o no.

SHIN CHAN EN PUBLISPAIN

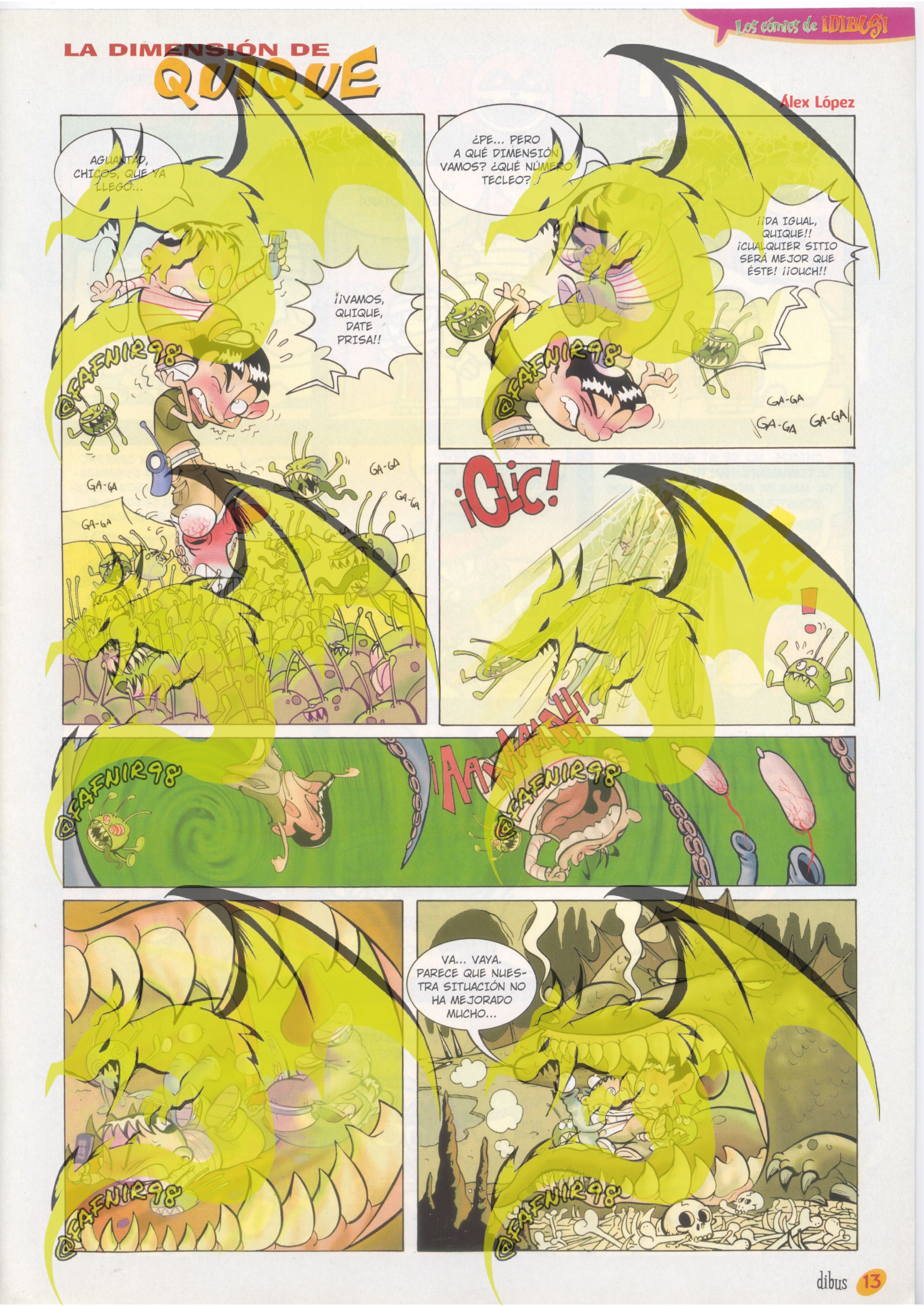
http://www.publispain.com/shinchan/

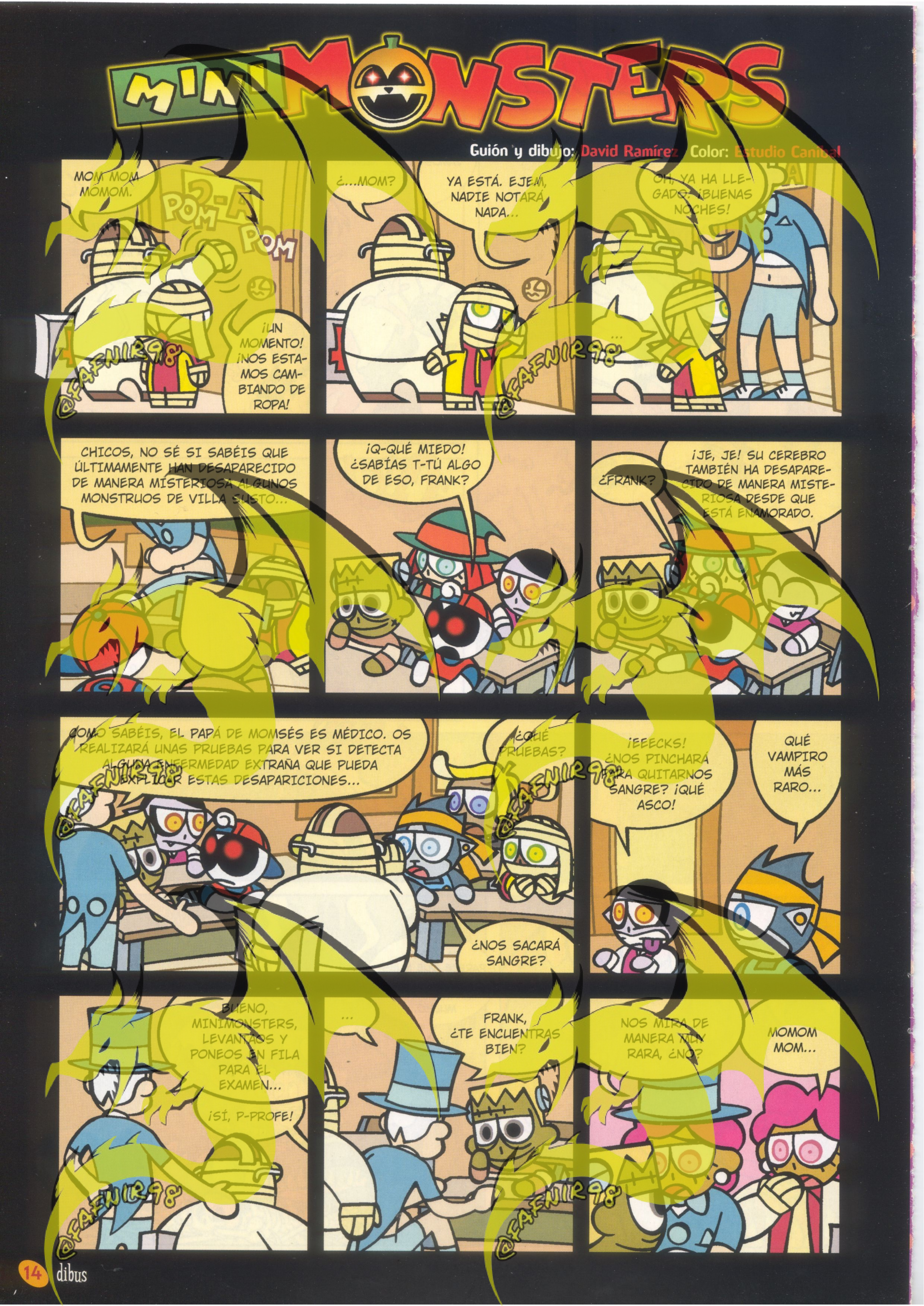
Aquí también hay un poco de todo: desde información sobre **Shinnosuke**, su familia y sus amigos del parvulario hasta unos divertidísimos juegos. Uno de ellos es un laberinto del que hay que encontrar la salida y el otro es el clásico juego de parejas escondidas, ambos aderezados con los personajes de **SHIN CHAN**… ¡No te los [illegible]

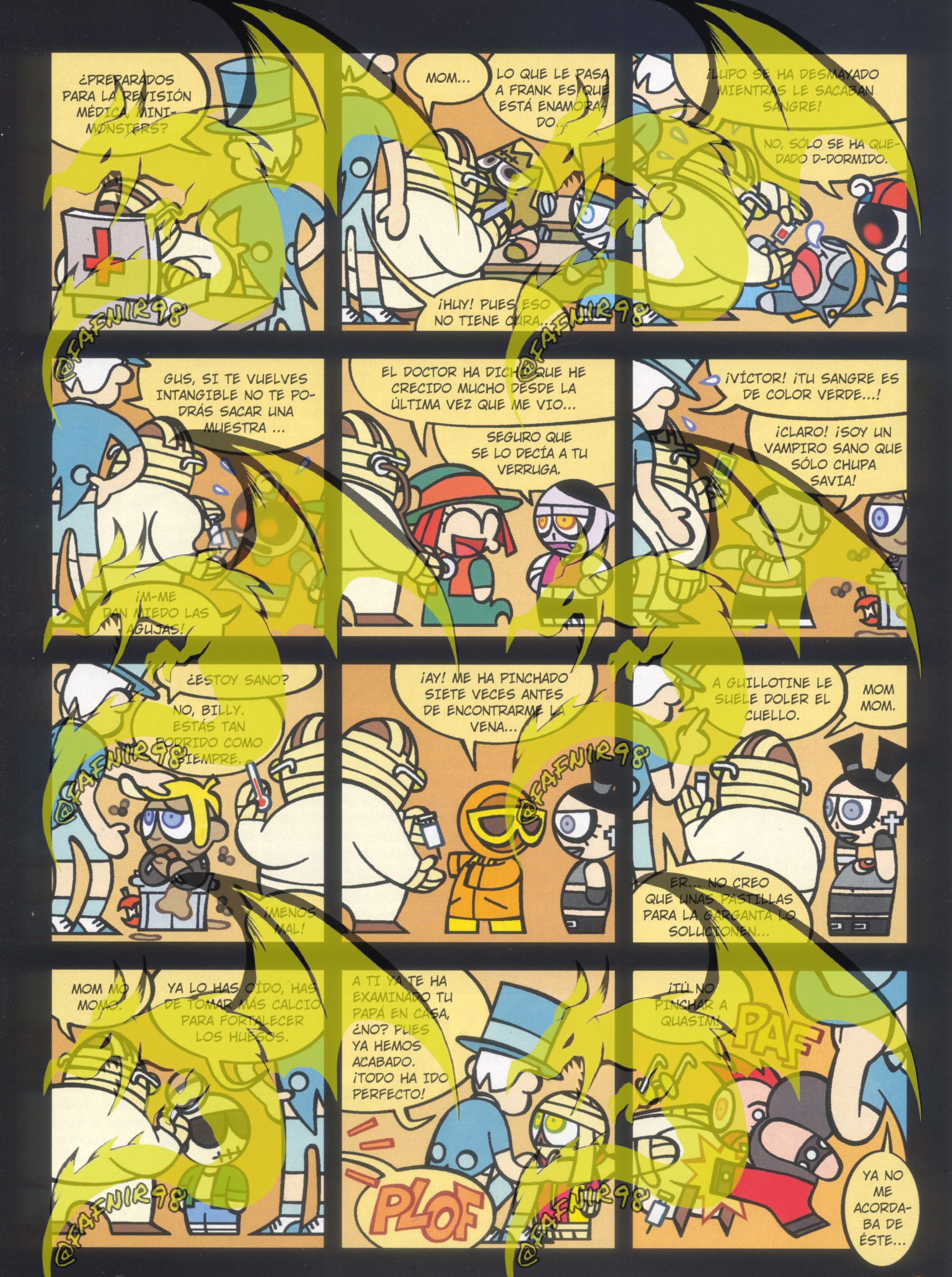
EN CASTELLANO



Dibuja al personaje invitado en...
LA DIMENSIÓN DE QUIQUE
por Álex López
¡Atención!
• Los dibucolegas que se adentraron en la dimensión de Grompf todavía no han regresado... Mientras esperamos su regreso, todavía tenéis tiempo de diseñar un personaje para La dimensión de Quique, que Álex López adaptará para su próxima historieta. ¡No te pierdas esta oportunidad! Un fabuloso lote de cómics está en juego. Y recuerda... ¡sólo el mejor personaje tendrá derecho a llevárselo!
Envíanos tu personaje y podrás ganar... ¡un fantástico lote de cómics!
¡OJO!
EL PERSONAJE DEBE SER UNA CREACIÓN ORIGINAL, ES DECIR, INVENTADO POR TI.
TIENES QUE ESCRIBIR UNA HISTORIA PARA ÉL Y TAMBIÉN DEFINIRNOS SU PERSONALIDAD (EN MEDIO FOLIO APROXIMADAMENTE).
LA HISTORIA DEBE TENER RELACIÓN CON EL CÓMIC LA DIMENSIÓN DE QUIQUE.
Envíanos tu personaje y su ficha técnica junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUJA AL PERSONAJE INVITADO EN...
LA DIMENSIÓN DE QUIQUE
Revista ¡DIBUS!
Passeig de Sant Joan 7, Pral. 08010 Barcelona
Nombre
Apellidos
Edad
E-mail
Teléfono
Calle
Número
Piso
Puerta
Población
Código Postal
Provincia


Los cómics de ¡DIBUS!
LA DIMENSIÓN DE QUIQUE
Álex López
AGUANTAD, CHICOS, QUE YA LLEGO...
¡¡VAMOS, QUIQUE, DATE PRISA!!
GA-GA
GA-GA
GA-GA
GA-GA
¿PE... PERO A QUÉ DIMENSIÓN VAMOS? ¿QUÉ NÚMERO TECLEO?
¡¡DA IGUAL, QUIQUE!! ¡CUALQUIER SITIO SERÁ MEJOR QUE ÉSTE! ¡¡OUCH!!
GA-GA
GA-GA
GA-GA
¡CLIC!
!
VA... VAYA. PARECE QUE NUESTRA SITUACIÓN NO HA MEJORADO MUCHO...
@FAFNIR98


MINI MONSTERS
Guión y dibujo: David Ramírez Color: Estudio Canibal
MOM MOM MOMOM.
POM POM POM
¡UN MOMENTO! ¡NOS ESTAMOS CAMBIANDO DE ROPA!
¿...MOM?
YA ESTÁ. EJEM, NADIE NOTARÁ NADA...
OH, YA HA LLEGADO. ¡BUENAS NOCHES!
...
CHICOS, NO SÉ SI SABÉIS QUE ÚLTIMAMENTE HAN DESAPARECIDO DE MANERA MISTERIOSA ALGUNOS MONSTRUOS DE VILLA SUSTO...
¡Q-QUÉ MIEDO! ¿SABÍAS T-TÚ ALGO DE ESO, FRANK?
¿FRANK?
¡JE, JE! SU CEREBRO TAMBIÉN HA DESAPARECIDO DE MANERA MISTERIOSA DESDE QUE ESTÁ ENAMORADO.
COMO SABÉIS, EL PAPÁ DE MOMSÉS ES MÉDICO. OS REALIZARÁ UNAS PRUEBAS PARA VER SI DETECTA ALGUNA ENFERMEDAD EXTRAÑA QUE PUEDA EXPLICAR ESTAS DESAPARICIONES...
¿QUÉ PRUEBAS?
¿NOS SACARÁ SANGRE?
¡EEECKS! ¿NOS PINCHARÁ PARA QUITARNOS SANGRE? ¡QUÉ ASCO!
QUÉ VAMPIRO MÁS RARO...
BUENO, MINIMONSTERS, LEVANTAOS Y PONEOS EN FILA PARA EL EXAMEN...
¡SÍ, P-PROFE!
...
FRANK, ¿TE ENCUENTRAS BIEN?
NOS MIRA DE MANERA MUY RARA, ¿NO?
MOMOM MOM...
@FAFNIR98


¿PREPARADOS PARA LA REVISIÓN MÉDICA, MINI-MONSTERS?
MOM...
LO QUE LE PASA A FRANK ES QUE ESTÁ ENAMORADO...
¡HUY! PUES ESO NO TIENE CURA...
¡LUPO SE HA DESMAYADO MIENTRAS LE SACABAN SANGRE!
NO, SÓLO SE HA QUEDADO D-DORMIDO.
GUS, SI TE VUELVES INTANGIBLE NO TE PODRÁS SACAR UNA MUESTRA ...
¡M-ME DAN MIEDO LAS AGUJAS!
EL DOCTOR HA DICHO QUE HE CRECIDO MUCHO DESDE LA ÚLTIMA VEZ QUE ME VIO...
SEGURO QUE SE LO DECÍA A TU VERRUGA.
¡VÍCTOR! ¡TU SANGRE ES DE COLOR VERDE...!
¡CLARO! ¡SOY UN VAMPIRO SANO QUE SÓLO CHUPA SAVIA!
¿ESTOY SANO?
NO, BILLY. ESTÁS TAN PODRIDO COMO SIEMPRE.
¡MENOS MAL!
¡AY! ME HA PINCHADO SIETE VECES ANTES DE ENCONTRARME LA VENA...
A GUILLOTINE LE SUELE DOLER EL CUELLO.
MOM MOM.
ER... NO CREO QUE UNAS PASTILLAS PARA LA GARGANTA LO SOLUCIONEN...
MOM MO MOMO.
YA LO HAS OÍDO, HAS DE TOMAR MÁS CALCIO PARA FORTALECER LOS HUESOS.
A TI YA TE HA EXAMINADO TU PAPÁ EN CASA, ¿NO? PUES YA HEMOS ACABADO. ¡TODO HA IDO PERFECTO!
PLOF
¡TÚ NO PINCHAR A QUASIMI!
PAF
YA NO ME ACORDABA DE ÉSTE...



El Señor de los Anillos

El Retorno del Rey

Por fin llega a las pantallas de cine la película más esperada de los últimos años, la entrega final de El Señor de los Anillos. Con el título El Retorno del Rey, este film nos promete espectacularidad, emoción y el desenlace de la batalla entre el malvado Sauron y la última alianza entre las razas de la Tierra Media.

Frodo, Sam y Sméagol vigilan con peludos pies de plomo el peligroso camino que les llevará hacia el Monte del Destino.

Durante dos largos años hemos seguido el desarrollo de esta gran obra conteniendo la respiración. Dentro del mundo mágico creado por **J.R.R. Tolkien**, poblado por elfos, orcos, seres mágicos y todo tipo de criaturas de fábula, asistimos a una de las historias más viejas del mundo: el enfrentamiento entre el Bien y el Mal. Pero en esta ocasión, el protagonista es un pequeño ser, ni valiente ni de noble linaje, y ni siquiera experto en la guerra. Los hobbits son una raza pacífica y amante de la tierra, que vive tranquila en una remota región, la Comarca. Pero uno de ellos posee el Anillo Único, un objeto de gran poder que, si vuelve a las manos de su hacedor, **Sauron**, le permitirá someter a toda la Tierra Media bajo su yugo y esclavizar, de un plumazo, a todas las razas que la habitan.

Aragorn

El heredero de Isildur deberá tomar una decisión que marcará su futuro: seguir como un humano más o aceptar su linaje y plantarle cara a Sauron como rey de Gondor. Pero teme que el poder lo destruya, tal y como hizo con sus ancestros.

Lealtad, destino y esperanza

El Anillo ha permanecido dormido durante años en manos de **Bilbo Bolsón**, el hobbit que lo encontró, años atrás, en una oscura cueva. Pero **Sauron** empieza a recuperar fuerzas y a buscar el Anillo, y la Comarca ya no es tan segura. La esperanza llega de manos de **Gandalf**, un mago muy sabio que descubre el Anillo, y urge a **Frodo**, su nuevo poseedor, a que lo lleve a Rivendel, donde los sabios decidirán qué hacer con él. En el Concilio que se celebra se decide que el Anillo debe ser destruido en Orodruin, el Monte del Destino, donde fue forjado. **Frodo** acaba ofreciéndose voluntario para ser el portador, ya que nadie más parece dispuesto a afrontar la misión.

Muchos son los peligros a los que la Compañía del Anillo debe enfrentarse para llevar a cabo su misión. Moria, la Mina del Enano, resulta ser una trampa mortal donde **Gandalf**, su guía, desaparece, y más tarde, **Boromir** sucumbe al influjo del Anillo e intenta arrebatárselo al portador. **Frodo** huye, seguido por **Sam**, para llevar a cabo su misión en solitario. **Boromir** muere defendiendo a **Merry** y a **Pippin**, a quienes los orcos hacen prisioneros, y **Aragorn** toma la decisión de dejar que **Frodo** siga su camino y rescate a los hobbits.

Gollum

Atado a Frodo por la promesa de Sméagol, su otro yo, maquina un modo para que el Anillo pueda volver a ser suyo. Pero Sam lo vigila, no se fía de él, así que debe recurrir a su última baza: Ella-Laraña, un ser temible que vive en las entrañas de Cirith Ungol.

Sam

El fiel criado y amigo de Frodo sufre al ver el terrible peso que abruma a su compañero, y lo peor es que no puede hacer nada para ayudarlo, sólo cuidarlo e intentar que siga adelante. Y vigilar a Gollum.



LOS EFECTOS VISUALES

Una vez más, uno de los aspectos destacados de **El Señor de los Anillos** es su grandeza visual. Si alucinasteis con la batalla del Abismo de Helm y con los miles de orcos de **Saruman** que atacaban la fortaleza, agarraos, porque todos los miembros de la producción de la película aseguran que esa batalla fue sólo una escaramuza: lo bueno está aún por llegar. Uno de los platos fuertes será la batalla de los campos del Pelennor, a las puertas de Gondor, aunque sin duda el enfrentamiento final, a las mismas puertas de Mordor, os quitará el hipo.

Y no nos olvidemos de los efectos especiales realizados por Weta Workshop, capaces de dar realismo a un ser como **Gollum**, a los Ents o a los lobos de Isengard. En esta última entrega veremos los olifantes de los Haradrim, la araña gigante a la que se enfrentan **Frodo** y **Sam**, nuevos orcos e incluso fantasmas que se enfrentarán en las batallas que decidirán el destino de la Tierra Media. ¿Vais a perderoslo?

Frodo

La influencia del Anillo lo debilita cada vez más y mina su resolución de arrojarlo al fuego del Monte del Destino. Pero cada vez que flaquea, mira a **Gollum** para ver en qué puede convertirse si sucumbe.

No sólo de efectos por ordenador vive la Tierra Media. ¡Fíjaos que trabajazo hace el maquillador!

En este momento, la historia se bifurca: **Frodo** y **Sam** siguen camino **Mordor**, atravesando llanuras desérticas y pedregosas, hasta que atrapan a **Gollum** y le obligan a guiarlos hasta el reino de **Sauron**. **Aragorn**, **Legolas** y **Gimli** siguen el rastro de los orcos y topan con los Rohirrim, los guerreros de Rohan, y tras salvar a su rey de un hechizo de **Saruman** lo convencen para que ayude a Gondor en la lucha. El antiguo mago blanco, como venganza, decide exterminar a los Rohirrim con su nueva raza de orcos, los Uruk-hai, y los lanza contra el Abismo de Helm, una fortaleza inexpugnable en la que se refugian todos los habitantes de Rohan. Sin duda, fue la batalla más emocionante que se ha podido ver en el cine durante años.

Éowyn

Discriminada por su tío por el hecho de ser mujer, está decidida a ir a la batalla, aunque tenga que ser a escondidas. Encuentra un aliado en **Merry**, y ambos logran dar un giro a la batalla del Pelennor.

Gandalf

Ahora **Gandalf el Blanco**, el gran general de los ejércitos aliados, sigue trazando cuidadosamente su estrategia con un único objetivo: ganar tiempo para que **Frodo** y **Sam** tengan tiempo de destruir el Anillo.



A LA BATALLA HEMOS DE PARTIR

Todos los que hayan leído la trilogía de **Tolkien** podrán deciros que **EL RETORNO DEL REY** es, sin lugar a dudas, el libro más emocionante de la saga. En un solo volumen se decide el destino de la Tierra Media y el de todos sus habitantes, especialmente el de los protagonistas, que hemos ido conociendo en las anteriores entregas. El lento avance de **Frodo** hacia las entrañas del monte Orodruin es el contrapunto perfecto a la acción frenética de sus amigos, que se enfrentan al enemigo una y otra vez con la intención de distraer su atención y dar tiempo al pequeño hobbit para tener la oportunidad de destruir el Único.

El próximo 17 de diciembre todos los cines se llenarán de fans ansiosos por ver el final de esta apasionante saga épica. ¿Aceptará **Aragorn** su destino? ¿Podrá **Frodo** llegar hasta el fuego de Orodruin para destruir el Anillo o flaqueará su voluntad? ¿Acallará **Gollum a Sméagol** y traicionará a su amo? En esta nueva entrega conoceremos a nuevos personajes, como los habitantes de Gondor, y también espeluznantes criaturas, como **Ella-Laraña**, aunque también recuperaremos algunos de los emblemáticos personajes de **LAS DOS TORRES**, como **Éowyn**, **Théoden** y **Faramir**.

Tanto el director de la saga, **Peter Jackson**, como **Elijah Wood**, que da vida a **Frodo**, confiesan que ésta es su película preferida. Tiene más acción que las demás, está llena de batallas espectaculares, actos heroicos, momentos dramáticos y algunas sorpresas argumentales. Nuestros protagonistas preferidos sudarán tinta en su intento de derrotar al Enemigo, el ser maligno por excelencia que está dispuesto a todo para aplastar a sus adversarios y recuperar el Anillo. Quizá ese sea uno de los atractivos de **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS**, el hecho de ver cómo un ser menudo como **Frodo**, un habitante de un pueblecito rural, se enfrenta, él solo, al Mal en persona.

Pippin

Su curiosidad e impulsividad hacen que **Gandalf** tenga que separarlo de **Merry** y llevarlo consigo para tenerlo controlado. Como paje en la ciudad blanca de Gondor, **Pippin** hace nuevos amigos y conoce mejor a **Denethor** y a su hijo **Faramir**.

Faramir

Tras la muerte de **Boromir**, es el único hijo del senescal de Gondor y su heredero. Pero su padre siempre prefirió a su hermano y, tras su muerte, envía a **Faramir** a una misión suicida, ya que le culpa por no haberle arrebatado el Anillo a **Frodo**.

Legolas

El elfo **Legolas** será un aliado inestimable en la batalla final. Acompaña a **Aragorn** en su viaje para conseguir la unión que inclinará (o no) la balanza a favor de la alianza.

Gimli

El representante de los enanos ha llegado hasta el final a base de cabezonería, y está deseoso de usar su hacha contra los orcos y criaturas varias de **Sauron** que se crucen en su camino. Pero si algo bueno ha salido de esta aventura, es su gran amistad con **Legolas**.



Gandalf y Pippin se presentan ante el senecal de la ciudad blanca de Gondor para advertir del ataque de Mordor.

ÉRASE UNA VEZ... EL HOBBIT

Pero antes de **El Señor de los Anillos** existió **El hobbit**, la primera entrega de las aventuras de la Tierra Media que publicó **Tolkien**. El protagonista es **Bilbo Bolsón**, un hobbit de lo más normal que un día debe salir de viaje arrastrado por su amigo **Gandalf**, que lo lleva a vivir una aventura increíble, con dragón incluido. Y no solo vuelve rico, sino que se trae un pequeño *souvenir*: un precioso anillo de oro con la curiosa capacidad de hacerlo invisible.

Tras el éxito de la adaptación cinematográfica de **El Señor de los Anillos**, se rumorea que **Peter Jackson** ha aceptado adaptar también esta novela. ¡Sigue la magia!

¿Quién iba a decir que un personajillo como este hobbit traería de cabeza a medio mundo?

Merry

Acompaña a los Rohirrim hacia Gondor para ayudarles en la batalla como escudero del rey **Théoden**, pero él también quiere contribuir y salvar a sus amigos. Quizá aún tenga algo que decir.

Arwen

Confía en que su amado será rey, la condición impuesta por su padre para que se una a un mortal y renuncie a su inmortalidad. Su amor por **Aragorn** le hará renunciar a los suyos para vivir con él.

*Imágenes cedidas por AURUM y MINOTAURO.



LOONEY TUNES
DE NUEVO EN ACCIÓN™

¿QUÉ PASARÍA SI EL MUNDO DE LOS DIBUJOS ANIMADOS SE MEZCLARA CON EL NUESTRO? ¿NO SERÍA DIVERTIDO SABER QUE PERSONAJES COMO BUGS BUNNY O EL PATO LUCAS PUDIERAN SER NUESTROS VECINOS? ANIMACIÓN E IMAGEN REAL SE MEZCLAN DE UNA FORMA GENIAL EN LA PELÍCULA MÁS DIVERTIDA DE LOS PRÓXIMOS MESES.

¡Comienza la acción!

Todo comienza cuando el **Pato Lucas**, cansado de ser siempre el segundón y de permanecer oculto bajo la sombra de **Bugs Bunny**, exige a los jefes de la Warner que reescriban el guión de la última comedia del estudio para convertirlo en un *film* en el que él sea el principal protagonista. Naturalmente, se niegan, pero el pato se pone tan pesado que llegan a despedirlo. El problema es que **Lucas** no tiene ninguna intención de salir del estudio, así que llaman al guarda de seguridad, **DJ**, para que lo ponga de patitas a la calle.

Pero todos sabemos cómo se pone **Lucas** cuando le da el pronto, y organiza una persecución increíble por todo el estudio, causando tantos destrozos que no sólo acaban despidiéndolo a él, sino que el pobre **DJ** también se queda sin trabajo. Sin embargo, **DJ** pronto descubre que tiene problemas mucho más graves que haber perdido el empleo: su padre es el famoso actor **Damián Drake**, conocido en todo el mundo por haber interpretado a los espías más sofisticados, pero resulta que su trabajo como actor no era más que una tapadera de su verdadero trabajo... ¡¡es espía de verdad!!

Y por si fuera poco, al ser el único que conoce dónde está escondido el fabuloso diamante Blue Monkey, se ha convertido en el objetivo de una terrible organización criminal que quiere apoderarse del mundo. Su dirigente es el **Sr. Presidente**, el mandamás de la Acme Corporation, que está dispuesto a lo que sea para conquistar el planeta, aunque sus planes son un poco... digamos... raritos. ¿Quién podría querer convertir a todos los humanos en monos para ponerlos a trabajar y, luego, volverlos a convertir en humanos para venderles lo que elaboraron como monos?

Por Eulalia Dolz

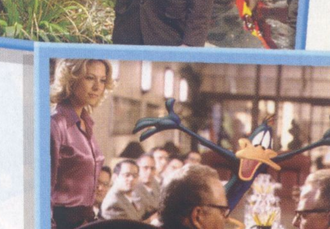
Pero **DJ** no está solo: **Lucas** decide seguirle porque necesita un nuevo compañero de aventuras y cree que el guarda es perfecto para "complementarlo". Juntos descubren que **Bugs** y **Kate**, la vicepresidenta de comedia de la Warner —y quien despidió a los dos protagonistas-, les sigue de cerca porque los jefes del estudio se han dado cuenta de que necesitan a **Lucas**. **Kate** debe lograr que **Lucas** vuelva a rodar cuanto antes porque si no, ella misma deberá buscarse otro trabajo.

Bugs y **Kate** tienen la suerte de contar con ayuda profesional, como la de la corista y agente secreta **Dusty Tails** y **Mother**, la cuidadora de los alienígenas del Área 52, la más secreta del gobierno. Deberán recorrer el mundo siguiendo la pista del fabuloso diamante e intentar hacerse con él antes de que los esbirros del **Sr. Presidente** puedan llevar a cabo su malvado plan. ¿Lograrán salvarnos?

LOONEY TUNES

De nuevo en la gran pantalla

No es la primera vez que los personajes de **Looney Tunes** aparecen en el cine. Su primera aparición fue como invitados en la divertidísima **¿QUIÉN ENGAÑÓ A ROGER RABBIT?**, aunque ya tuvieron la oportunidad de lucirse en **SPACE JAM**, nada menos que con **Michael Jordan**, una película en la que debían salvar el mundo jugando un alocado partido de baloncesto. Pero sus fans querían verlos de nuevo, y ahora no solo protagonizan esta película, sino que pronto los veremos en nuevos cortos animados, ¡qué impaciencia!



Vaya lío se forma en la Warner Bros. ¿Este pato no cambiará nunca, dibucolega?

Los protagonistas

DJ Drake

Mientras espera su gran oportunidad como especialista de cine, **DJ** vigila el acceso de los estudios de la Warner, pero su vida da un giro de 180 grados cuando descubre por qué su padre era tan convincente interpretando a los espías más efectivos del cine...

Pato Lucas

Es muy duro estar siempre a la sombra de alguien, y el **Pato Lucas** está más que harto de que **Bugs** se lleve todo el mérito cuando es él quien lo hace todo (o al menos es lo que piensa). Así que abandona el estudio y encuentra un nuevo compañero, **DJ**, con una misión justo a su medida.

Kate Houghton

Es la vicepresidenta de comedia de la Warner, pero no tiene el más mínimo sentido del humor, ¡incluso se atreve a despedir al pato **Lucas**! Pero cuando sus superiores descubren que están perdidos sin **Lucas**, debe convencerlo para que vuelva a trabajar con ellos, y de paso, ¡salvar el mundo!

Bugs Bunny

Esta superestrella de la televisión lleva décadas haciendo reír al mundo entero con su enemistad con el pato **Lucas**, pero también debe reconocer que, sin su plumífero compañero, no tiene tanta gracia.

Sr. Presidente

Es el malvado presidente de la famosa Acme Corporation, y ha secuestrado a **Damian Drake**, el padre de **DJ**, porque es el único que conoce el paradero del diamante Blue Monkey. Sus planes son tan terribles... como descabellados, ¡pero es un enemigo muy peligroso!

Los actores de carne y hueso

- El papel de **DJ** no podía ser más que para **Brendan Fraser**, un polifacético actor que ha demostrado su talento en *films* como **GEORGE DE LA JUNGLA**, **MONKEYBONE** y la saga de **LA MOMIA**. Encontrar un actor para este papel no era fácil, ¡se necesitaba a alguien que pudiera dar una buena réplica a los dibujos animados!
- **Jenna Elfman** es la encargada de dar vida a **Kate**, una chica sin sentido del humor que se ve envuelta en esta loca persecución para conservar su empleo. La hemos podido ver en la divertida comedia **MÁS QUE AMIGOS**, aunque en EE.UU. es famosa por su papel en la serie de televisión **DHARMA AND GREG**.
- El **Sr. Presidente** es **Steve Martin**, uno de los reyes de la comedia americana, famoso por sus papeles en **BOWFINGER**, la saga **EL PADRE DE LA NOVIA**, **DULCE HOGAR... ¡A VECES!** y otros muchos *films*.
- Y no olvidemos a **Damian Drake**, el padre de **DJ**, interpretado por todo un **James Bond** como lo fue **Timothy Dalton**.



SAKURA WARS

LA PELÍCULA

Fecha de estreno: 19 de diciembre

¿QUIÉN ES SAKURA SHINGUJI?

Sakura Shinguji pertenece a las Tropas de Batalla Imperiales y lucha junto con sus compañeras **Iris Chateaubriand**, **Kanna Kirishima**, **Maria Tachibana**, **Li Kohran** y **Sumire Kanzaki** contra las fuerzas del mal que quieren dominar Japón. Cada integrante de la División de la Flor tiene una técnica especial; **Sakura** es la mejor con el sable japonés, la *katana*, y luce orgullosa un kimono rosáceo adornado con pétalos de la flor de cerezo (**Sakura**, en japonés, es el nombre que se da a esta flor). Las andanzas de esta particular y encantadora luchadora comenzaron en los videojuegos y luego siguieron en una serie de animación que cosechó un gran éxito. Recientemente, se ha publicado en Japón el manga que recoge sus emocionantes aventuras.

KOSUKE FUJISHIMA

Este autor saltó a la fama gracias a su manga, **Ah! Megamisama** (**Oh! Mi diosa**), que también tuvo una larga serie de animación y varias películas. Este manga todavía no se ha terminado de publicar, y es que los lectores no se cansan de **Belldandy** y de sus hermosas e increíbles hermanas. Luego llegó **You're under arrest** (**¡Estás arrestado!**), una divertida historia que tenía como protagonistas a dos chicas policía muy distintas entre sí. **Kosuke** creó a **Sakura** a raíz de un encargo; le pidieron que diseñara a las protagonistas de un videojuego que mezclaba el Japón tradicional con lo sobrenatural y los *mechas* (robots gigantes). Los lápices de **Fujishima** no decepcionaron a sus fans .Y una nueva heroína acababa de nacer.

LO QUE OCURRE EN LA PELI

Corre el año 1926, el decimoquinto año del **Emperador Taisho** en Japón. Sobre el país del Sol Naciente se cierne una oscura amenaza que cobra una terrible forma en los demonios **Kouma**, unos seres que ansían controlar sus ancestrales territorios. Tras una lucha en que las chicas de las Tropas de Batalla Imperiales salieron victoriosas, parece que volverá a haber amaneceres tranquilos. Las chicas se coordinan incluso en sus actuaciones, y eso que tienen que combinar los ensayos, los guiones, las coreografías y las canciones con las misiones, y los robots gigantes a vapor. ¡Una mezcla explosiva! Una nueva componente se une a la División de la Flor, la rubia e independiente **Lachette Altair**, y su llegada amenaza con romper el espíritu de equipo que han logrado las chicas. Pero una fuerza de gran envergadura y peligro hará que todas hagan piña por un bien común: salvar Japón y el planeta.


BANDAI
COLECCIÓN DÍAS de NIEVE
BRATZ
SUPER MOTO BRATZ
INCLUYE BRATZ BOY CADE EXCLUSIVO
¡CON LUZ Y SONIDO!
Centro de MODA BRATZ
Muñeca exclusiva "Fianna" incluida
ESTA MUÑECA EXCLUSIVA ¡PUEDE SER TUYA!
Envía antes del 31 de Enero de 2004 al Apartado de Correos 20044, 28080 Madrid, el código de barras de cualquier producto Bratz comercializado por Bandai España, S.A. indicando: a) Nombre y Apellidos con tu firma, b) Nombre, Apellidos y DNI de uno de tus padres o tutor con su firma, c) Dirección y teléfono de contacto. Promoción limitada a 1.000 unidades.
Bases del sorteo depositadas ante notario.
Los datos personales facilitados serán utilizados para la gestión de este sorteo, prestando usted su consentimiento para que sean usados para este único fin y formen parte del fichero creado a tal efecto cuyo responsable es Bandai España, S.A. Podrá ejercitar sus derechos de acceso, rectificación, cancelación u oposición contactando con Bandai España, S.A. (Avda. del Partenón, 10. Campo de las Naciones. 28042 Madrid).



La página de los SIMPSON

Las noticias más fresquitas de LOS SIMPSON os esperan aquí, en la sección más cañera. Prepárate para disfrutar a tope con esta familia tan irreverente.

DOS NUEVOS LIBROS SOBRE LOS SIMPSON

En los EE.UU. la Simpsonmanía está muy extendida. No solo se realiza jugoso *merchandising* para jóvenes y *freaks*... sino que también aparecen libros escritos por profesores universitarios que se dirigen a los fans adultos. Han aparecido dos nuevos libros que merecen nuestra atención.

El primero es **THE SIMPSONS AND SOCIETY** ("Los Simpson y la sociedad"). El autor es **Steven Keslowitz**, y da un repaso sociológico al comportamiento de **LOS SIMPSON** en temas como: ¿es **Homer** el mejor padre?, ¿es **Bart** el prototipo de gamberrete americano?, y **Lisa**, ¿es una auténtica **Simpson**?

El segundo libro es **LEAVING SPRINGFIELD** ("Al dejar Springfield) y, en él, se recogen trece artículos que tratan la naturaleza de **LOS SIMPSON**. El autor y editor del libro, **John Alberti**, satiriza sobre los intereses de las multinacionales y el consumismo. Vamos... que son unos libros que hacen pensar.

EN EL MUSEO TAMBIÉN

El 25 de octubre fue un día de visita obligada al Museo de la Televisión y la Radio de Nueva York para los fans de **LOS SIMPSON**. Este museo tuvo la genial idea de emitir una maratón con los trece capítulos de **LA CASA-ÁRBOL DEL TERROR**. Fue una iniciativa original que todos los aficionados agradecieron. A ver si se animan por aquí…

LOS SIMPSON COMO EJEMPLO

La enorme popularidad de los personajes de **LOS SIMPSON** ha provocado espectaculares reacciones en algunos seguidores de la serie.

Tanto es así que, en la reunión anual de "The National Association of Convenience Stores" (la asociación de tiendas abiertas las 24h.), su presidente dedicó la parte más importante de su discurso a **Apu**, el propietario del Badulaque, y los asistentes no se resistieron al debate. Unos creían que **Apu** (y sus triquiñuelas) daban mala imagen. Otros, que era una persona de buen corazon que intentaba abrirse camino...

Por otra parte, el reverendo **George Cowie** de la Holburn West Church de Aberdeen (Reino Unido) utiliza los episodios de **LOS SIMPSON** para sus sermones dominicales. Elige un epi[illegible] ante los feligreses y les dice lo que los personajes hacen mal y lo que deberían hacer para ser mejores personas… ¡Buf!



¿Y LA PELÍCULA?

¿Recordáis los rumores que circulaban sobre la realización de una peli de **Los Simpson**? Que si ya estaba hecha y se escondía en un DVD supersecreto, que si el equipo de efectos especiales de **James Cameron** la estaba ultimando, que si no-sé-quién-ha-oído-no-sé-qué-sobre-aquello -y-lo-de-más-allá…

En 2002 circularon una gran cantidad de rumores sin fundamento. Lo curioso es que, durante el 2003, estos rumores han cesado. Ya casi no se habla de la película.

La sensación que tienen los fans en los EE.UU. es que tal vez, algún día, se haga la película, pero no lo ven como algo cercano. Por eso han dejado de interesarse por el tema. Mi olfato de perro viejo en estos temas me dice que... cuando se apagan las luces del escenario... es cuando más se trabaja entre bastidores. Y la razón... sólo la puede dar el tiempo.

LA FRASE DE LA PIZARRA

Este **Bart** no para, ¡nunca aprende! Nuestro gamberrete preferido ha vuelto a hacer de las suyas y, como siempre, le han castigado a escribir mil veces en la pizarra:

¿A quién animaría **Bart** a volar? La respuesta la encontraréis buscando al que tenga más chichones...

MERCHANDISING CALENTITO

¡Es que no paran! Entre las muchas chucherías que se anuncian, reseñamos algunas pequeñas joyas, como la figura y el escenario de **Bart** en su famosa Casa del Árbol. ¡Con las ganas que hemos tenido todos de poseer un refugio fuera del alcance de los mayores! Luego está la máquina de dulces de **Apu**. ¡Hasta parece que es capaz de hacer algo comestible! ¡Mmmmm....!

PARA LOS MUY COLECCIONISTAS

Hemos comentado en más de una ocasión que **Los Simpson** comenzaron su aventura televisiva en forma de unos cortometrajes que se emitieron en **El Show de Tracy Ullman**. En aquellos cortos, **Los Simpson** no lucían "exactamente" el mismo aspecto que ahora: **Marge** no lleva el pelo tan voluminoso, **Lisa** parecía un erizo...

¡Pues bien! Los fabricantes de muñecos no se lo han pensado dos veces y han puesto a la venta una colección de figuritas de **Los Simpson** con los diseños originales de **Matt Groening**. ¡Sólo para los muy coleccionistas!



La isla de Mata Nui y sus particulares habitantes, los **Matoran** y los **Turaga**, sus protectores, los **Toa**, el malvado **Makuta** y los **Rakshi**, cobran vida en una película que te pondrá la carne de gallina. **Jaller**, el capitán de la guardia, y **Takua**, su impulsivo amigo, a quien llaman "el cronista", encuentran una misteriosa máscara dorada que resulta ser la del séptimo **Toa**, el de la luz. Después de un apasionante encuentro de **Kolhii**, el deporte rey de la isla, parten a la búsqueda del séptimo **Toa**.

Tras su marcha, **Makuta** envía a los venenosos **Rakshi** en busca de la máscara, ya que una profecía dice que el **Toa** de la luz podría despertar a **Mata Nui**, el benevolente hermano del villano. Los restantes seis **Toa** ayudarán a los dos amigos tanto como puedan, pero su unidad amenaza con escindirse y **Makuta** no se dejará escapar una oportunidad como ésta para destruirlos.

Tahu (fuego), **Gali** (agua), **Lewa** (aire), **Kopaka** (hielo), **Pohatu** (piedra) y **Onua** (tierra) pondrán a prueba sus poderes y su amistad una vez más. ¿Saldrán victoriosos? ¿Lograrán su objetivo **Jaller** y **Takua**? ¡No te pierdas esta fascinante cinta!

UNA CREACIÓN INSPIRADA

Cuando los creativos de Lego pusieron en marcha, en diciembre de 2000, el proyecto de Mata Nui y sus habitantes... ¡poco imaginaban el éxito que iban a tener! Los **Toa**, los **Matoran** y los **Turaga** causaron una profunda impresión y enseguida se ganaron un montón de fans que siguen coleccionando las piezas de estas figuras con verdadera afición. El mundo que se forjó para estas figuras, una isla, puede parecer limitado, aunque nada más lejos de la realidad...

Las leyendas, los nombres, las localizaciones, los poderes y las propias limitaciones de los personajes están pensados a conciencia. ¿Os animáis a entrar en el mundo de **Bionicle**? ¡Os sorprenderá!

Estos tipos tan "Beach Boys" son nada más y nada menos que los directores de la peli.



BIONICLE EL VIDEOJUEGO

El espíritu de la sombra, **Makuta**, amenaza con sumir en la oscuridad toda la isla de Mata Nui. Para asegurarse la victoria ha despertado a los **Bohrok**, unas terroríficas criaturas insectiformes que destruyen todo lo que encuentran en su camino. Métete en la piel de un **Toa**, utiliza tus poderes elementales para defender la isla y únete a los demás **Toa** para descubrir el secreto de los **Toa Nuva**. Comienzas la aventura con **Toa Tahu**, pero a medida que avanzas por el juego desbloqueas nuevos personajes con los que pasarás otras fases. ¡Domina la energía elemental, utiliza bien tus recursos y podrás salvar la isla y derrotar a **Makuta**!

Éste es uno de los malvados Rakshi. ¡Cuidado, colega, no te vayas a topar con uno!



Dibu Concurso
El Señor de los Anillos
La trilogía fantástica más importante de los últimos años llega a su fin. Con El Señor de los Anillos™: El Retorno del Rey, conoceremos el destino de Frodo, Sam, Aragorn, Gandalf, Legolas y Gimli. Además, Gollum dará más de una sorpresa. Vive con tu PS2 y el videojuego todas las aventuras de los héroes de la Tierra Media.
Sorteamos...
packs con:
PlayStation 2 + DVD
El Señor de los Anillos™: Las Dos Torres. Versión Extendida
+ videojuego
El Señor de los Anillos™: El Retorno del Rey
• 7 videojuegos
El Señor de los Anillos™: El Retorno del Rey
PARA CONSEGUIR UNO...
Dibuja a Aragorn luchando contra los orcos
PlayStation 2
Las Dos Torres
El Señor de los Anillos
El Retorno del Rey
12+
New Line Cinema
PlayStation.2
© MMIII New Line Productions, Inc. Todos los derechos reservados. "El Señor de los anillos, El retorno del Rey" y los nombres de los personajes, objetos, acontecimientos y lugares en ellos incluidos son marcas comerciales de The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises bajo licencia de New Line Productions, Inc. El codigo del juego y ciertos elementos audiovisuales son © 2003 Electronic Arts Inc. Reservados todos los derechos. DivX y el logo de DivX son marcas comerciales de DivXNetworks, Inc. Y están usadas bajo licencia. THX es una marca comercial o marca registrada de THX Ltd. Reservados todos los derechos. Dolby, Pro Logic y el simbolo de la doble-D son marcas comerciales de Dolby Laboratories. Electronic Arts, EA, EA GAMES y el logo de EA GAMES son marcas comerciales o marcas registradas de Electronic Arts Inc. de los EE.UU y/o de otros países. Todas las demás marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios. EA GAMES™ es una marca de Electronic Arts™.
ENVÍANOS TU DIBUJO JUNTO CON UNA FOTOCOPIA DE ESTE CUPÓN CON TUS DATOS A:
DIBUCONCURSO
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™
Revista ¡Dibus!
Passeig Sant Joan 7, Pral.
08010 Barcelona
Tienes hasta el 31 de enero.
Contesta a la siguiente pregunta: ¿Qué cómic de ¡Dibus! te gusta más?
DIBUCONCURSO EL SEÑOR DE LOS ANILLOS™
Dibuja a Aragorn luchando contra los orcos.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
@FAFNIR98

Por Radagast el Pardo

Gollum/Sméagol

Uno de los personajes de la trilogía El Señor de los Anillos que más nos ha llamado la atención a todos ha sido Gollum. Su fantástica interpretación en Las Dos Torres (pese a ser un personaje digital) deja bien clara la dualidad de este ser torturado e inestable.

Mucho tiempo atrás, en el año 2430 de la Tercera Edad, cientos de años antes de la Guerra del Anillo, **Sméagol** era un simple hobbit. Un día, pescando en el río con su primo **Déagol**, encontró un brillante anillo de oro. Antes incluso de conocer los poderes de este anillo, el deseo de poseerlo se apoderó de **Sméagol**, que no dudó en eliminar a su primo para quedarse con el valioso objeto.

Sméagol pronto desarrolló hábitos indeseables como robar o espiar a los demás, y se convirtió en un ser mezquino. Esto le valió la expulsión de su familia. Maldiciendo su mala suerte y a sus parientes, se marchó de su hogar y, finalmente, encontró una guarida en las profundidades de las Montañas Nubladas.

Como vivía en la oscuridad, pronto empezó a odiar tanto la luz del Sol y de la Luna. En su soledad, su único compañero era el Anillo Único, su *tesssoro*, con el que hablaba y al que adoraba constantemente.

El Anillo deformó su cuerpo y moldeó su forma de hobbit hasta convertirle en una pálida sombra de lo que había sido, a la vez que alargó su vida hasta límites insospechados. Con el tiempo, desarrolló una doble personalidad que cobró conciencia y nombre: **Gollum**.

¡Vaya aspecto le ha provocado su obsesión por el buscado anillo!...¡Más vale que no os encontréis a Gollum por la calle, dibucolegas!

Los portadores del Anillo

La historia de Gollum está totalmente ligada a la del Anillo Único, así que echemos un vistazo a los que han sido poseedores de tan terrible artefacto.

Sauron

Creó el Anillo Único y, por lo tanto, fue su primer poseedor. Le infundió gran parte de su propio poder, por lo que, al perderlo, sufrió una importante derrota y se enfrentó a su propia destrucción.

Isildur

Cortó el Anillo de la mano del **Señor Oscuro** con la espada rota de **Elendil**, su padre. Cuando debía destruir el Anillo, éste le tentó, lo que selló su nefasto destino.

Sméagol Gollum





Cuando encontró el Anillo, resultó inmediatamente tentado y llegó a eliminar a su primo **Déagol**. Poseyó el Anillo tantos años que éste le deformó física y mentalmente, lo que le convirtió en una criatura pérfida y grotesca.

Bilbo

Consiguió el Anillo por casualidad. Aunque no llegó a corromperle, le costó deshacerse de él. Con la ayuda y el consejo de **Gandalf**, se lo dejó en herencia a **Frodo**.

Frodo

Nunca quiso el Anillo e intentó deshacerse de él varias veces, y hasta se lo ofreció a quienes consideró más sabios y poderosos (**Gandalf**, el Concilio de **Elrond** y **Galadriel**). Finalmente, aceptó su responsabilidad y emprendió una arriesgada misión con el único propósito de destruir la malvada joya.



Un día, inesperadamente, a la guarida de **Gollum** llegó **Bilbo Bolsón**, un hobbit que encontró el Anillo por casualidad y se lo quedó. **Gollum** interpretó esto como un robo. Su deseo por perseguir a **Bilbo** le llevó a atreverse a salir al exterior. Mucho vagó por la Tierra Media en busca de su *tessoro*, pero fueron los esbirros de **Sauron** quienes le encontraron a él y le torturaron hasta sacarle dos nombres: "**Bolsón**" y "**Comarca**". Así fue cómo **Sauron** descubrió dónde encontrar su preciado Anillo Único y envió a los **Nazgûl**, sus sirvientes más terribles, a recuperarlo. Poco después, **Gollum** fue liberado.

Frodo, sobrino adoptivo de **Bilbo** y poseedor del Anillo por aquel entonces, ya se había puesto en marcha. Al cabo de poco, el Concilio de **Elrond** decidió en Rivendel que debían llevar el Anillo hasta el Monte del Destino para destruirlo. **Gollum** consiguió alcanzar a la **Comunidad del Anillo** y seguirles durante su periplo por las Minas de Moria, donde **Frodo** descubrió que les seguía.

Tiempo más tarde, cuando **Frodo** y **Sam** ya se habían separado del resto de la **Comunidad**, **Gollum** se les acercó con la intención de arrebatarles el Anillo, pero los hobbits le capturaron. **Frodo** decidió, pese a las protestas de su leal **Sam**, perdonar a **Gollum** y darle un voto de confianza, a cambio de que les guiara hasta el Monte del Destino, en Mordor.

Durante un tiempo, gracias a la bondad y nobleza de **Frodo**, la personalidad de **Sméagol** resurgió y, honesta y lealmente, pretendió ayudar al portador, al que llamaba "amo". Su conocimiento de los caminos secretos y de cómo ocultarse y encontrar comida en los territorios más inhóspitos sirvió bien a **Frodo** y a **Sam**, que no hubieran sido capaces de llegar a Mordor sin su ayuda.

Desgraciadamente, el encuentro con los montaraces de Ithilien, los hombres de **Faramir**, desembocó en la captura de **Sméagol**, que se sintió traicionado por **Frodo**. Esta aparente traición hizo que la personalidad del corrupto y codicioso **Gollum** volviera a ser la dominante en su retorcida mente.

Gollum sabe que él solo no puede hacer frente a los dos hobbits, pero pretende guiarles por un camino secreto en el que hay alguien, o algo, que sí lo hará. **Gollum** tiene paciencia… ¡y quiere recuperar su *tessoro*!

¿QUE HACER CON GOLLUM?

Frodo

El joven portador del Anillo se apiada del maltrecho **Sméagol** y muestra misericordia al tomarle a su servicio y ofrecerle su protección, después de hacerle jurar que les ayudará en su misión.

Gandalf

Su gran sabiduría e intuición le permiten entrever que **Gollum** tiene todavía un papel que jugar en el destino del Anillo Único.

Sam

Más pragmático y desconfiado que su señor, **Samsagaz** tienen la certeza de que **Gollum** pretende traicionarles ya que lo único que le importa es conseguir el Anillo.



GRONALDO BOCANADA

De Dragón a Caballero

Guión: Athos Dibujo: EnriqueCarlos Color: Apisonadora

¡Soqape, no seas desobediente! Tampoco yo quiero, es evidente...

¿Pero qué hago? Es una misión del mago.

...un pelo de sobaco solicita del monstruo que aquí habita...

Dicen que el monstruo es espeluznante. Seguro que tiene un feo semblante...

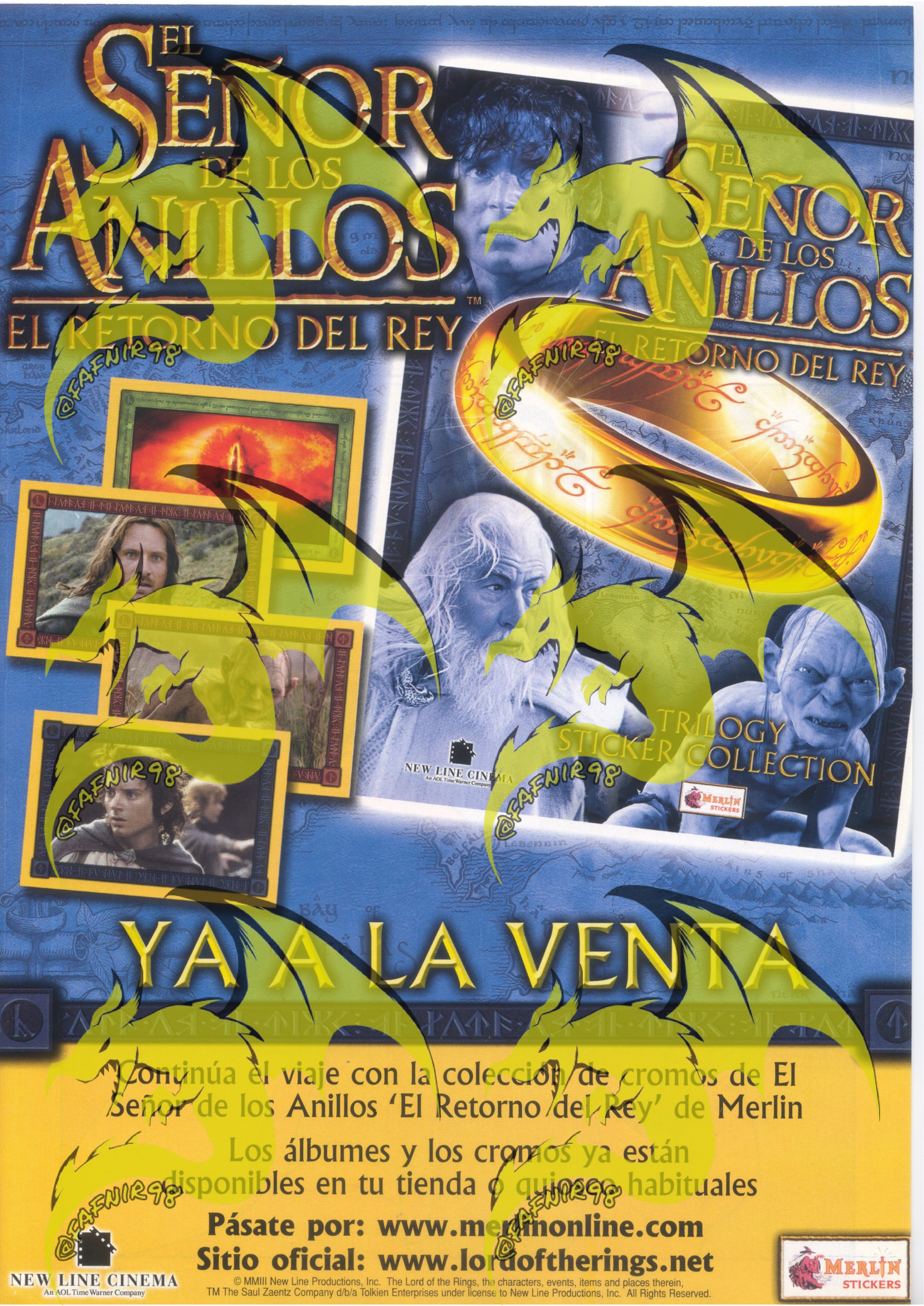
...el cuello como el de una potra y una pata más larga que otra...

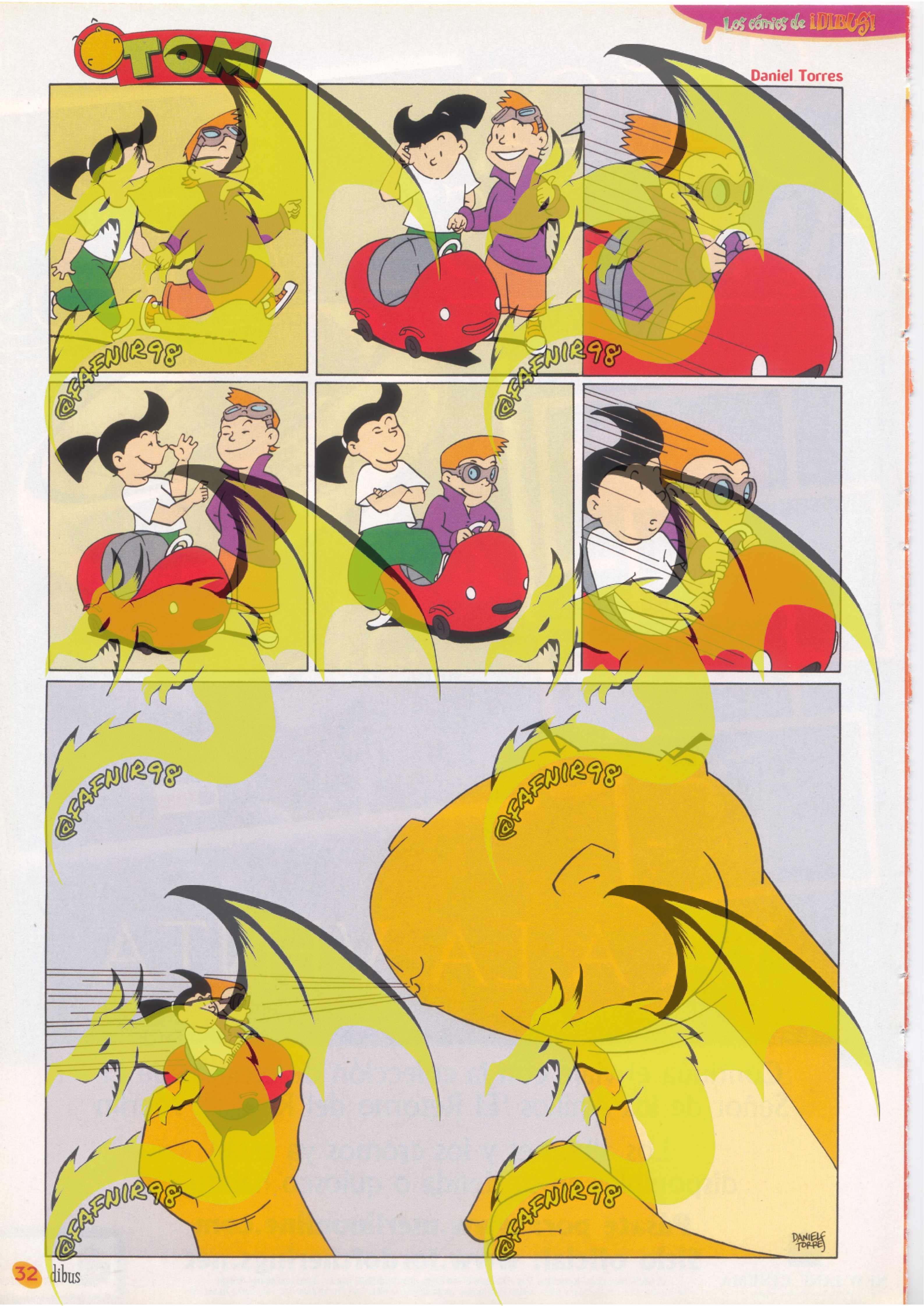
...uñas largas en las manos, barriga con muchos granos y el pelo lleno de gusanos...

¡Menudo canguelo, y todo por un pelo!






EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL RETORNO DEL REY ™
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
EL RETORNO DEL REY
NEW LINE CINEMA
TRILOGY STICKER COLLECTION
MERLIN STICKERS
YA A LA VENTA
Continúa el viaje con la colección de cromos de El Señor de los Anillos 'El Retorno del Rey' de Merlin
Los álbumes y los cromos ya están disponibles en tu tienda o quiosco habituales
Pásate por: www.merlinonline.com
Sitio oficial: www.lordoftherings.net
NEW LINE CINEMA
An AOL Time Warner Company
© MMIII New Line Productions, Inc. The Lord of the Rings, the characters, events, items and places therein, TM The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved.
MERLIN STICKERS
@FAFNIR98


TOM
Daniel Torres
@FAFNIR98
@FAFNIR98
@FAFNIR98
@FAFNIR98
@FAFNIR98
@FAFNIR98
DANIEL TORRES


Dibu Concurso
Mon Kestein
Supera el miedo a mirarle, controla tus nervios al tocarle, que no te tiemblen los dedos al quitarle todas y cada una de sus piezas. Mon Kestein te espera ansioso para que empieces tu juego.
@FAFNIR98
Sorteamos
10
Mon Kestein
LAS PIEZAS del TERROR
Ganar uno es fácil...
Dibuja el laboratorio de Mon Kestein.
BANDAI
Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
Dibuconcurso Mon Kestein
Revista ¡Dibus!
Passeig de Sant Joan, 7 Pral.
08010 Barcelona
¡Tienes hasta el 31 de enero!
Contesta a la siguiente pregunta:
¿Qué sección de ¡Dibus! te gusta más?
Dibuconcurso Mon Kestein
Dibuja el laboratorio de Mon Kestein.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:



La nueva generación de ARTISTAS MANGA

Koh Kawarajima, Gensho Sugiyama, Renga, Noriyuki Matsumoto... Quizá de buenas a primeras no te suenen estos nombres, pero si echas un vistazo a los libros de ilustraciones que realizan, ¡te vas a caer de la impresión!

Norma Editorial ha editado cuatro fabulosos libros de los ilustradores que más fuerte están pegando en Japón. Sus trabajos reflejan los distintos estilos de ilustraciones que están de moda actualmente en el país del Sol Naciente.

Vol. 1 - Koh Kawarajima

Con un estilo muy definido que se acerca al estilo de la animación, **Koh** presenta una colección de personajes que parecen cobrar vida en las páginas del libro. Entre los más conocidos están **Princesa**, de **Comando G** (también conocida como **La batalla de los planetas** y **Gatchaman**) y **Akari Kanzaki**, de **Battle Athletes Daiundokai**. Las ilustraciones de este autor tienen un gran nivel de detalle; **Koh** utiliza una línea fina (generalmente negra) y coloca fondos realizados con técnicas distintas. Algunos consevan el estilo directo de la figura (muy directo y con el contorno de los objetos negro) y otros están pintados a mano, sin bordes negros, lo que aumenta la sensación de realismo.

Comando G hizo vibrar a una generación que ya ronda la treintena.

¿*Maido*...? Dibucolega, siempre se aprende algo nuevo en esta revista.

Vol. 2 - Gensho Sugiyama

Gensho dibuja muchas *maido* (camareras) y chicas pertenecientes a mundos de fantasía. **Sugiyama** nos presenta dos estilos de dibujo: uno moderado, que se acerca al de **Koh**, y otro más exagerado, en el que colorea las líneas del borde para suavizar la ilustración. Todos los libros de esta colección tienen una sección de bocetos al final y éste no iba a ser menos... Si quieres conocer los truquillos de estos geniales dibujantes, ¡abre el libro por las últimas páginas!

Vol. 3 - Renga

Con un estilo muy personal, **Renga** nos muestra personajes muy dulces que visten a la última. Refleja a los jóvenes de hoy en sus entornos más comunes; por eso, no es raro encontrar a una chica guapa hablando por el móvil o cambiando la tarjeta gráfica del ordenador. Los colores que utiliza son tonos cálidos y pastel. Un auténtico relax para la vista.

A esta chica le gustan mucho los videojuegos. ¿Y a ti?

Vol. 4 - Los mejores autores

Noriyuki Matsumoto y Takehito Harada son dos de los quince autores que participan en este variado libro. Recuperamos el tema de la fantasía y asistimos a un festival de colorido y personajes que quita el hipo. Realmente hay para todos los gustos: hasta hemos encontrado una simpática brujita que no estaría de más en la próxima película de **Harry Potter**.

Éste es el libro más variado de los cuatro. ¡Encontrarás de todo, dibuartista!



LO + EN ANIME

LOS CABALLEROS DEL MUNDO MON

Sí, dibucolegas, la serie Los Caballeros del Mundo Mon llega en vídeo y DVD. ¿Cómo iban a perderse el Conde Collection y sus secuaces la oportunidad de ser más conocidos todavía! Como siempre, Mondo y Rokna acudirán a salvar, una vez más, el mundo de las Seis Puertas de estos hilarantes villanos.

Recordamos el argumento para los que acabéis de sintonizar esta serie.

El padre de **Rokna**, un científico bastante alocado, va a buscar al colegio a su hija y a su novio, **Mondo**, para llevarlos al Mundo Mon, donde habitan cientos de animales mitológicos. Una vez allí, se encuentran con el **Conde Collection**, que planea controlar a todas las bestias para dominar el mundo de las Seis Puertas. Nuestros héroes pronto aprenden a utilizar sus habilidades innatas para conectar sus mentes con las de las bestias mágicas y comienzan su apasionante viaje en busca de los sagrados mon-objetos, que les permitirán ir y volver de un mundo a otro sin necesidad de la tecnología.

Divimagic ha editado una colección de cuatro títulos llamados Tierra, Aire, Agua y Fuego, con cuatro capítulos cada uno.

Como contenido extra, un reportaje en cada título, con fichas de los héroes, la descripción de la magia de este fabuloso mundo, de los villanos y también un especial sobre los secretos del Mundo Mon. Ah, y si quieres practicar inglés, sólo tienes que cambiar el idioma en el menú principal.

EL JUEGO MISTERIOSO
FUSHIGI YUGI EIKODEN

Nos encontramos ante el desenlace de una de las historias más seguidas del manga y el anime. **Miaka**, la colegiala que viajó a un mundo poblado por dioses, luchadores sagrados y sacerdotisas, está a punto de completar su destino.

Cuando parecía que **Miaka** había encontrado la felicidad casándose con **Taka**, aparece **Mayo**, un ser que la envidia profundamente. Ésta encuentra el libro de los 4 Dioses (**Suzaku**, **Genbu**, **Seiryu** y **Byakko**) y lo utiliza para hacerse pasar por la nueva sacerdotisa de **Suzaku**. En ese momento, **Miaka** entra en coma y **Taka** se adentra en el libro para encontrar un modo de salvarla, aunque cuando llega al país de Konan todo está muy cambiado, ya que ha caído una gran desgracia sobre él.

CÓMO DIBUJAR MANGA

¿POR QUÉ HAY QUE DIBUJAR FONDOS?

Los fondos indican donde están los personajes. Hay que dibujarlos para ilustrar los lugares y las situaciones.

CARACTERÍSTICAS DE LOS FONDOS

- Dan profundidad a un dibujo y crean una sensación de espacio.
- Permiten expresar el tiempo, los días y las estaciones.
- Incrementan la fuerza de los personajes, su personalidad y la atmósfera.
- Transmiten una imagen muy clara sin necesidad de recurrir a las palabras.



Fantasy

TODA LA SABIDURÍA DE ELROND

...la puedes poseer también tú si te lees todos estos libros, que te vamos a recomendar a continuación.

Para empezar, la **Guía completa de la Tierra Media**, un exhaustivo compendio de todos los términos que se pueden encontrar en las obras de **J.R.R. Tolkien**. A continuación tenemos el **Álbum oficial de la película El Retorno del Rey**, que te llevará desde las llanuras de Rohan hasta la cima del Monte del Destino, con unas impresionantes fotos de los personajes y los momentos más impactantes.

Elrond no solo era una gran sabio sino también un gran guerrero. Seguro que también se leyó **El Señor de los Anillos: Armas y batallas**, y gracias a los detallados dibujos y fotos de las armas y armaduras, sin olvidarnos de los mapas de las batallas, descubrió todos los secretos del equipamiento y las tácticas de combate de los pueblos libres de la Tierra Media y de sus enemigos, las huestes de **Sauron**. Si con estas dos obras no has tenido suficiente, consigue también el **Cómo se hizo El Señor de los Anillos**, donde podrás enterarte de todos los entresijos del rodaje y los pequeños detalles que han convertido esta trilogía en una obra maestra.

¡Ah! Y si este derroche de sabiduría te pilla tarde, debes saber que ahora puedes conseguir los álbumes oficiales de la trilogía **El Señor de los Anillos** en un cofre que contiene los tres.

La biblioteca del Mago

HADAS Y DUENDES

Hay todo un mundo que no podemos ver con los ojos, sino que debemos hacerlo con la imaginación. Es mágico, salvaje y fantástico, lleno de belleza y de criaturas que no se rigen por las leyes humanas: el mundo de las hadas. Ha inspirado la imaginación de incontables autores, tanto en la actualidad como en tiempos pasados; está presente en nuestra mitología, leyendas, tradiciones y folclore en general. Este mundo nos fascina... ¡pero sabemos muy poco de él! Con **Hadas** (de **Alan Lee** y **Brian Froud**), **El libro de los duendes** (de **Niall Macnamara**) y **El mundo de las hadas** (de **Beatrice Phillpotts**) te convertirás en un auténtico experto en materia feérica, además de disfrutar como un duende de las magníficas ilustraciones que pueblan las páginas de estos hechizantes libros.



Los cómics de ¡DIBUS!
PEQUEÑO MOSQUITO
Guión y dibujo: Darío Adanti
OIGA, MAESTRO, HE HECHO LO QUE USTED ME DIJO: ME HE PASADO TODA LA NOCHE SIN DORMIR Y YA ESTOY LISTO PARA RESOLVER EL ACERTIJO...
ÉSTE ES EL ACERTIJO: ¿QUÉ SER VIVO ES MÁS TONTO QUE UNA VACA?
A VER, A VER... UN SER MÁS TONTO QUE UNA VACA... NO SE ME OCURRE NINGUNO...
ES MUY FÁCIL...
¡UN NINJA SIN DORMIR INTENTANDO RESOLVER UN ACERTIJO!
¡ME LAS PAGARÁS, MAESTRO KAYO...!
PEQUEÑO MOSQUITO
OYE, ACEITUNA NINJA, SIEMPRE HE TENIDO UNA DUDA CON RESPECTO A TI...
¿ERES UNA ACEITUNA VERDE O UNA ACEITUNA NEGRA?
DEPENDE...
¿Y DE QUÉ DEPENDE...?
...DE SI ESTOY EN CASA DESCANSANDO O DE SI ESTOY EN HORARIO DE TRABAJO...
MANLEY
www.manley.es
Las ceras de los artistas
MANLEY
24
MANLEY
15
MANLEY
72
MANLEY
48
CERAS Acuarelables
24
@FAFNIR98



Los Thornberrys: La película

Según una antigua leyenda africana, una vez cada mil años, miles de elefantes abandonan la seguridad de sus refugios para contemplar un eclipse.

La familia **Thornberry** [illegible] la ocasión para realizar un reportaje fuera de serie y viaja a África al completo. Pero deberán enfrentarse a algo más que a los depredadores… Dos malvados cazadores furtivos siguen el acontecimiento con otros intereses. ¿Lograrán **Eliza** y familia darles esquinazo y salvar a la gran manada? ¡Averígualo viendo esta emocionante peli!

Además, el DVD contiene extras como escenas eliminadas y pruebas de animación que te muestran secuencias que nunca aparecieron en la película.

La banda sonora es otro de los platos fuertes. ¿Sabías que la canción **FATHER AND DAUGHTER** fue nominada a los Oscar? Los temas de la película mezclan la música africana con el pop actual y han participado en ella autores como **Paul Simon** y **Peter Gabriel**, que han escrito algunas de las canciones.

¡Oye Arnold! La película

¡El vecindario está en peligro! Sólo Arnold y sus amigos pueden salvarlo.

Mr. Scheck, propietario de la macroempresa Future Tech Industries, planea la construcción de un gran complejo industrial justo encima de la casa de **Arnold** y alrededores.

El mundo del chico de la gorra de béisbol y el monopatín está a punto de venirse abajo cuando se le ocurre una genial idea. Junto a **Gerald** y **Helga** se infiltrará en Future Tech y les mostrarán, poco a poco, los encantos de su barrio, a su manera…

Lara Croft Tomb Raider: La cuna de la vida

Lara Croft se enfrenta a un nuevo desafío en su segunda aventura cinematográfica.

Tras una arriesgada persecución, un antiguo mapa cae en sus manos. Las indicaciones de éste llevan a la heroína hasta la mismísima cuna de la vida, un lugar desolado de África en el que ella y sus enemigos se enfrentarán a seres de tiempos remotos. Ni qué decir tiene que, si la cuna de la vida cae en malas manos, el planeta entero se sumirá en el caos. El futuro de la Tierra está en manos de **Lara**. ¿Tomará la decisión acertada?

Entre los extras del DVD destacamos las escenas alternativas, los reportajes sobre entrenamiento, vehículos, especialistas y efectos visuales. También encontrarás vídeos musicales e incluso pruebas de cámara. Si disfrutaste de esta película en el cine, ¡[illegible]os cabe duda que lo pasarás de miedo con el DVD!

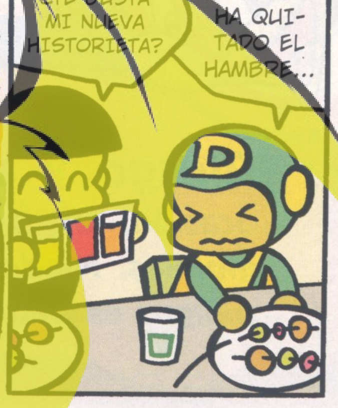


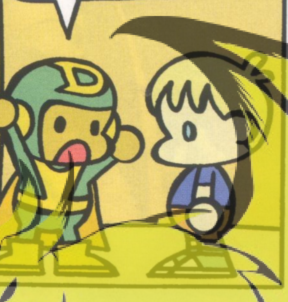
Dibu Concurso
ACTION MAN
Riesgo y aventura son las dos claves de Action Man. En esta ocasión, el héroe más intrépido se sumerge en el mundo de las momias. Miedo es una palabra que no existe en su vocabulario; cualquier peligro es pequeño cuando él está cerca.
SORTEAMOS...
10
Action Man
PYRAMID MISSION
Para conseguir uno...
Dibuja a Action Man
entrando en una pirámide.
Envíanos tu dibujo junto con
una fotocopia de este cupón
con tus datos a:
Dibuconcurso
Action Man Pyramid Mission
Revista ¡DIBUS!
Passeig de Sant Joan 7, Pral.
¡Tienes hasta el
31 de enero!
Contesta a la siguiente pregunta:
¿Qué personaje de dibujos (TV, cómic o cine) es tu preferido?
Dibuconcurso Action Man Pyramid Mission
Dibuja a Action Man entrando en una pirámide
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
@FAFNIR98

David Ramírez

¡Soy un malvado que hace el mal! ¡Juo, juo!

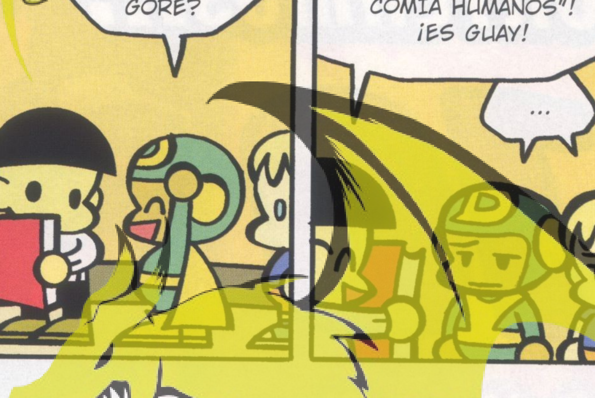




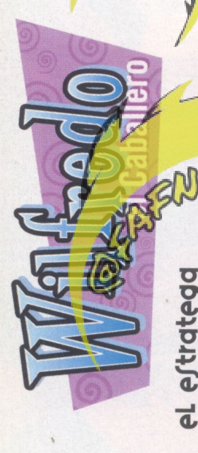








Darío Adanti



el estratega







Darío Adanti

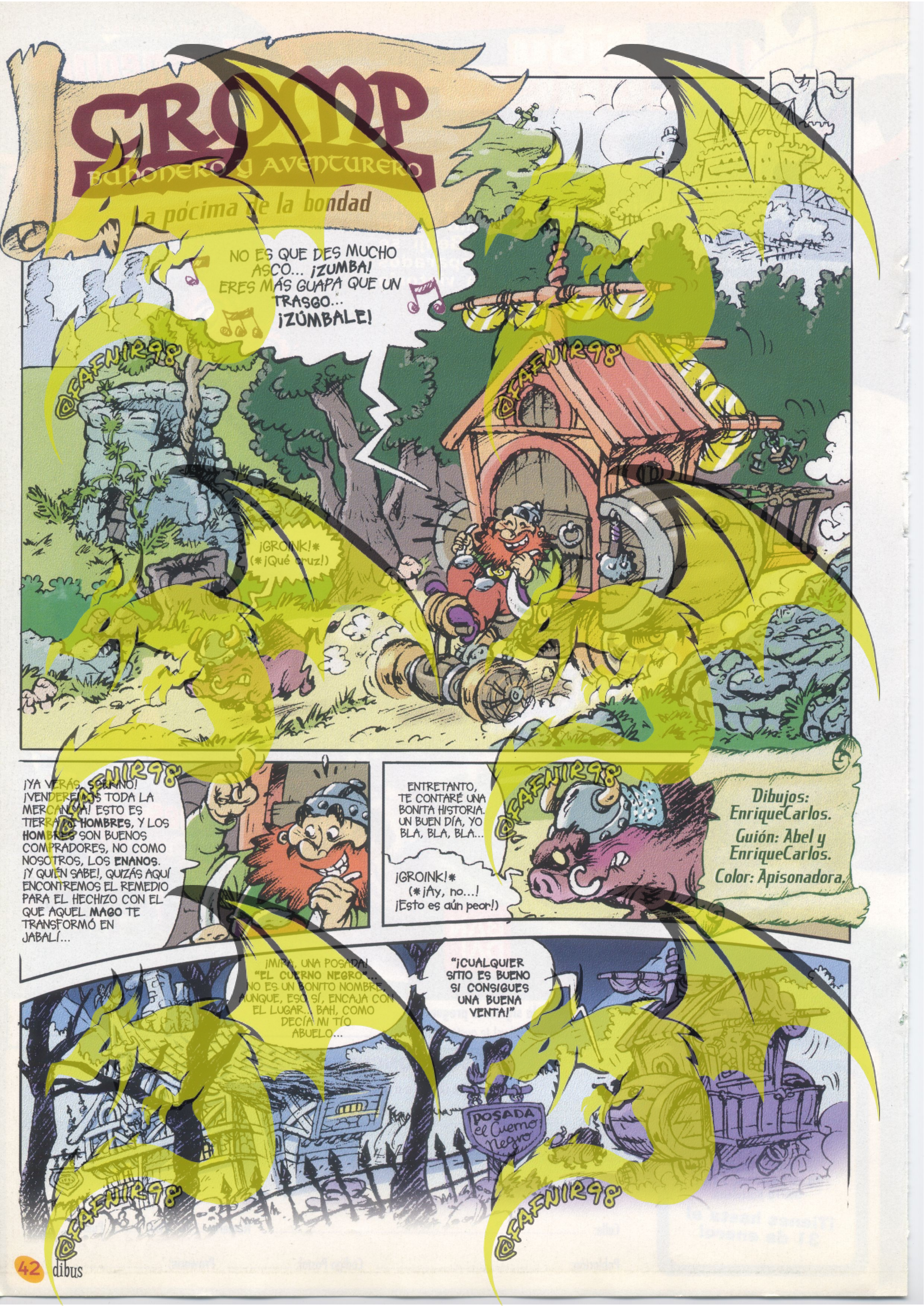
Wilfredo el Caballero

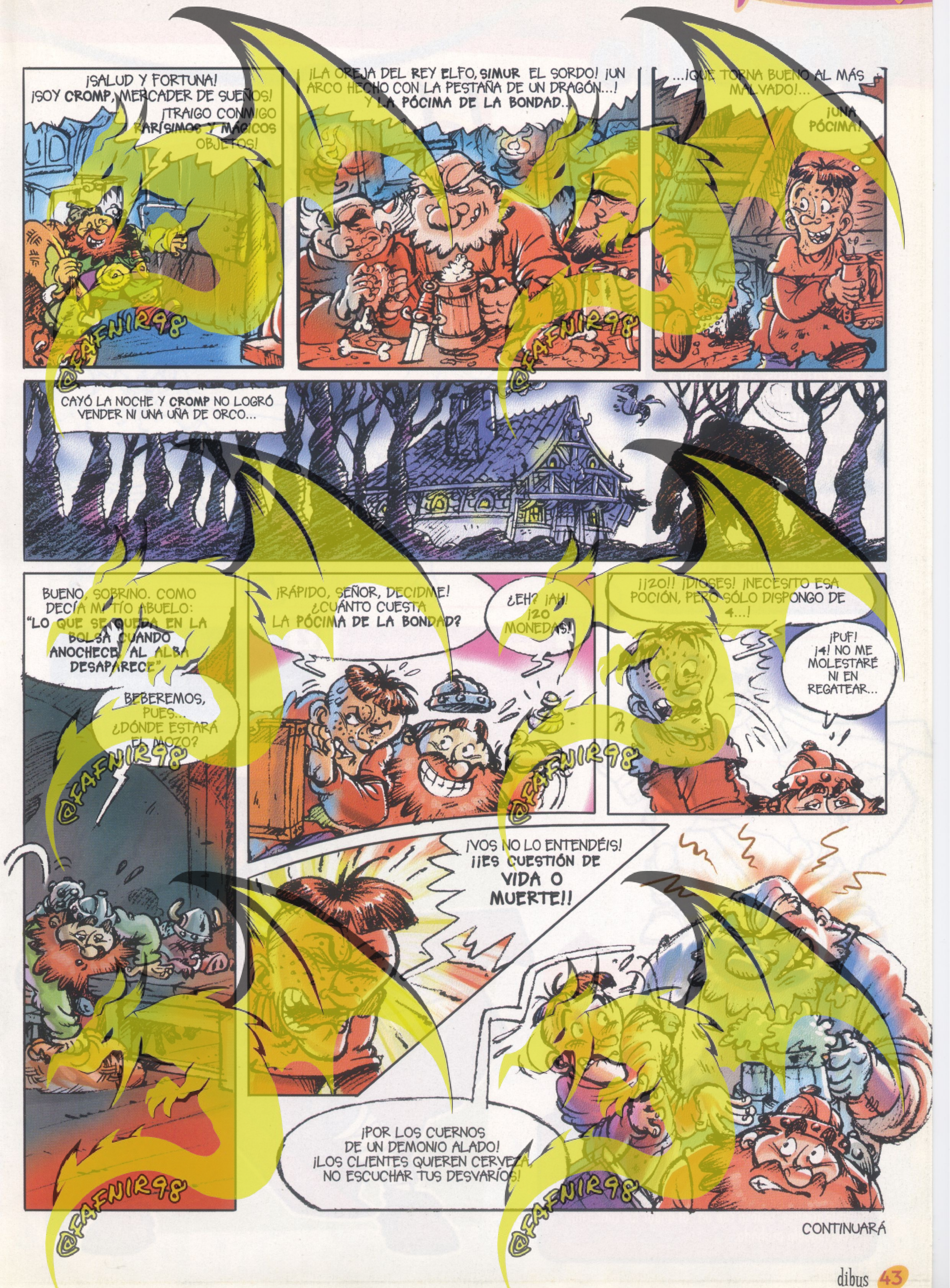


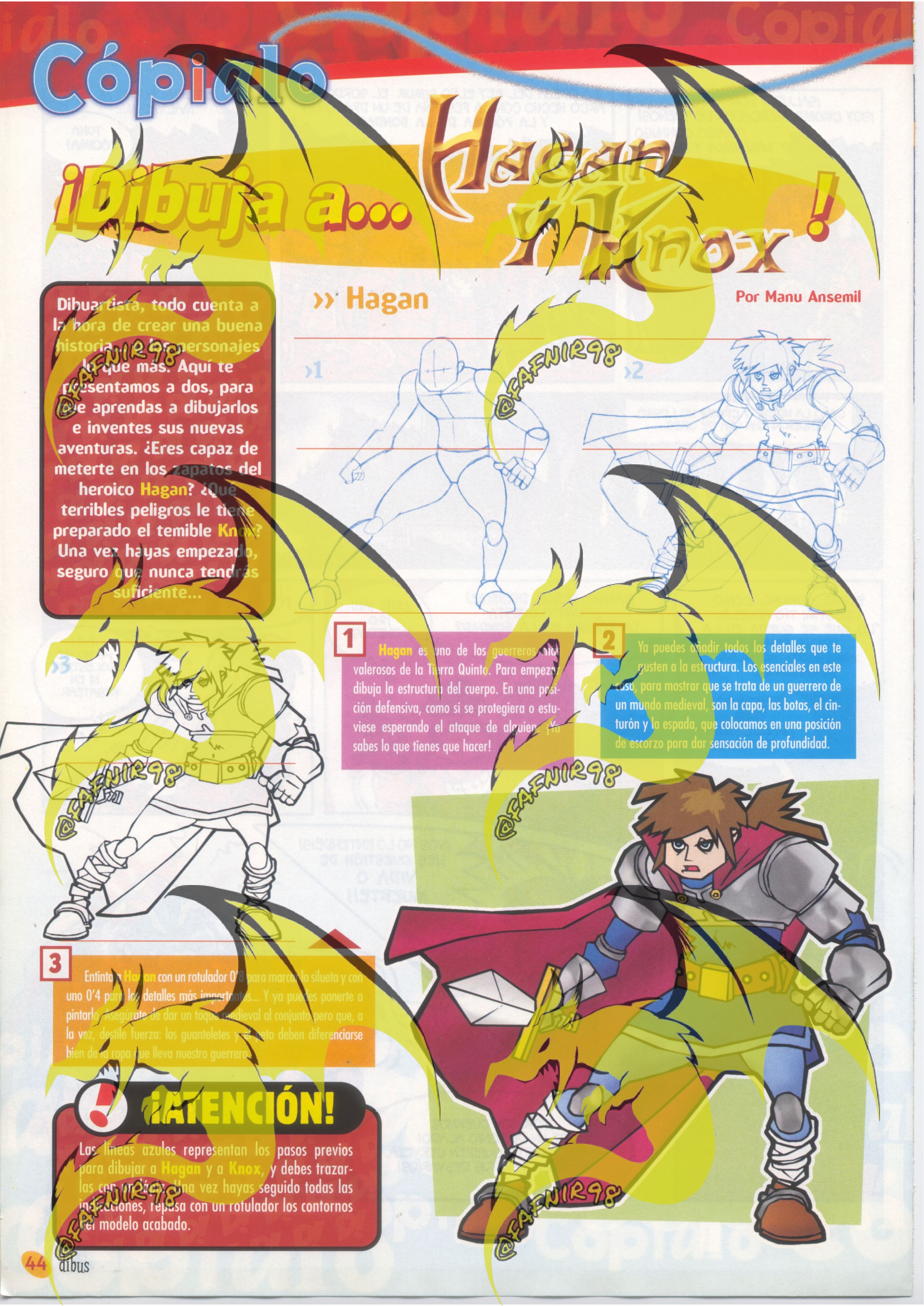




Dibu Concurso
total football
Campeones
Oliver y Benji
El campeonato mundial de fútbol está a punto de empezar y tu casa es la sede oficial de los partidos más importantes. Oliver y Benji se han entrenado a fondo y están preparados para defender sus colores. Ahora la victoria depende de tí.
Sorteamos 10 juegos de
Campeones Total Football
Para convertirte en un astro del futbol...
Dibuja a
Oliver o a Benji
con la COPA de
campeones del mundo
total football
Campeones
Oliver y Benji
BANDAI
Contesta a la siguiente pregunta:
¿Qué cómic de ¡Dibus! te gusta más?
DIBUCONCURSO CAMPEONES
Dibuja a Oliver o a Benji con la copa de campeones del mundo.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
Envíanos tu dibujo junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO CAMPEONES
Revista ¡Dibus!
08010 Barcelona
¡Tienes hasta el 31 de enero!
@FAFNIR98


CROMP
BUHONERO Y AVENTURERO
La pócima de la bondad
NO ES QUE DES MUCHO ASCO... ¡ZUMBA! ERES MÁS GUAPA QUE UN TRASGO... ¡ZÚMBALE!
¡GROINK!* (*¡Qué cruz!)
¡YA VERÁS, SOBRINO! ¡VENDEREMOS TODA LA MERCANCÍA! ESTO ES TIERRA DE HOMBRES, Y LOS HOMBRES SON BUENOS COMPRADORES, NO COMO NOSOTROS, LOS ENANOS. ¡Y QUIÉN SABE!, QUIZÁS AQUÍ ENCONTREMOS EL REMEDIO PARA EL HECHIZO CON EL QUE AQUEL MAGO TE TRANSFORMÓ EN JABALÍ...
ENTRETANTO, TE CONTARÉ UNA BONITA HISTORIA. UN BUEN DÍA, YO BLA, BLA, BLA...
¡GROINK!* (*¡Ay, no...! ¡Esto es aún peor!)
Dibujos: EnriqueCarlos.
Guión: Abel y EnriqueCarlos.
Color: Apisonadora.
¡MIRA, UNA POSADA! "EL CUERNO NEGRO"... NO ES UN BONITO NOMBRE, AUNQUE, ESO SÍ, ENCAJA CON EL LUGAR... BAH, COMO DECÍA MI TÍO ABUELO...
"¡CUALQUIER SITIO ES BUENO SI CONSIGUES UNA BUENA VENTA!"
POSADA el Cuerno Negro


¡SALUD Y FORTUNA! ¡SOY CROMP, MERCADER DE SUEÑOS!
¡TRAIGO CONMIGO RARÍSIMOS Y MÁGICOS OBJETOS!
¡LA OREJA DEL REY ELFO, SIMUR EL SORDO! ¡UN ARCO HECHO CON LA PESTAÑA DE UN DRAGÓN...! Y LA PÓCIMA DE LA BONDAD...
...¡QUE TORNA BUENO AL MÁS MALVADO!...
¡UNA PÓCIMA!
CAYÓ LA NOCHE Y CROMP NO LOGRÓ VENDER NI UNA UÑA DE ORCO...
BUENO, SOBRINO. COMO DECÍA MI TÍO ABUELO: "LO QUE SE QUEDA EN LA BOLSA CUANDO ANOCHECE, AL ALBA DESAPARECE"
BEBEREMOS, PUES... ¿DÓNDE ESTARÁ EL MOZO?
¡RÁPIDO, SEÑOR, DECIDME! ¿CUÁNTO CUESTA LA PÓCIMA DE LA BONDAD?
¿EH? ¡AH! ¡20 MONEDAS!
¡¡20!! ¡DIOSES! ¡NECESITO ESA POCIÓN, PERO SÓLO DISPONGO DE 4...!
¡PUF! ¡4! NO ME MOLESTARÉ NI EN REGATEAR...
¡VOS NO LO ENTENDÉIS! ¡¡ES CUESTIÓN DE VIDA O MUERTE!!
¡POR LOS CUERNOS DE UN DEMONIO ALADO! ¡LOS CLIENTES QUIEREN CERVEZA, NO ESCUCHAR TUS DESVARÍOS!
CONTINUARÁ



¡Dibuja a... Hagan y Knox!

Por Manu Ansemil

Dibuartista, todo cuenta a la hora de crear una buena historia, y los personajes lo que más. Aquí te presentamos a dos, para que aprendas a dibujarlos e inventes sus nuevas aventuras. ¿Eres capaz de meterte en los zapatos del heroico **Hagan**? ¿Qué terribles peligros le tiene preparado el temible **Knox**? Una vez hayas empezado, seguro que nunca tendrás suficiente...

›› Hagan

›1

›2

›3

1 **Hagan** es uno de los guerreros más valerosos de la Tierra Quinto. Para empezar dibuja la estructura del cuerpo. En una posición defensiva, como si se protegiera o estuviese esperando el ataque de alguien. ¡Ya sabes lo que tienes que hacer!

2 Ya puedes añadir todos los detalles que te gusten a la estructura. Los esenciales en este caso, para mostrar que se trata de un guerrero de un mundo medieval, son la capa, las botas, el cinturón y la espada, que colocamos en una posición de escorzo para dar sensación de profundidad.

3 Entinta a **Hagan** con un rotulador 0'8 para marcar la silueta y con uno 0'4 para los detalles más importantes... Y ya puedes ponerte a pintarlo. Asegúrate de dar un toque medieval al conjunto pero que, a la vez, destile fuerza: los guanteletes y el peto deben diferenciarse bien de la ropa que lleva nuestro guerrero.

¡ATENCIÓN!

Las líneas azules representan los pasos previos para dibujar a **Hagan** y a **Knox**, y debes trazarlas con [illegible]. Una vez hayas seguido todas las instrucciones, repasa con un rotulador los contornos del modelo acabado.

›› Knox



1 **Knox** será un poquillo más complicado que su temible enemigo **Hagan**: primero hacemos un círculo para marcar dónde estará la cabeza y, a continuación, el cuerpo, en forma de "s" invertida. Añádele un par de triángulos a modo de boca y unas formas cónicas para las patas delanteras y traseras.

2 Cómo es un animal, no hay que añadirle muchos detalles, ya que no va vestido. Eso sí, debes perfilar bien las esquinas angulosas en todas las extremidades, para mostrar que es un dragón mortífero. Acaba las alas dando la apariencia de unas de murciélago... ¡Y listo para entintar!

3 Entinta a **Knox** con el rotulador 0'8 que ya has usado con su archienemigo **Hagan**. Ahora sólo falta el último paso: el color. Vamos a hacer que este dragón luzca un extravagante color azul. Eso sí, los cuernos los haremos grises y los ojos deben tener un color rojo con un brillo un tanto místico. ¿A que así resulta más amenazador? Ya puedes empezar a idear las más épicas batallas entre estos dos individuos.



Dibu Concurso
BATMAN
El Señor de la Noche vigila nuestras vidas y nos protege de los peligros en Gotham City. Batman, uno de los héroes más carismáticos del mundo del cómic, está de estreno con un nuevo y espectacular videojuego y con una figura articulada grande, muy grande.
Sorteamos 5 packs Batman
Videojuego para PS2. Batman: Rise of Sin Tzu
Figura articulada Batman (30 cm.)
30 cm
figura articulada.
PlayStation 2
BATMAN
RISE OF SIN TZU
Batman: Rise Of Sin Tzu
Ubi Soft
3+
www.pegi.info
¿Quieres ganar uno?
Dibuja un nuevo compañero para Batman
MATTEL
UBISOFT
ENVÍANOS TU DIBUJO JUNTO CON UNA FOTOCOPIA DE ESTE CUPÓN CON TUS DATOS A:
DIBUCONCURSO BATMAN
Revista ¡Dibus!
Joan 7, Pral.
Barcelona
¡Tienes hasta el 31 de enero!
Contesta a la siguiente pregunta: ¿Qué sección de ¡Dibus! te gusta más?
DIBUCONCURSO BATMAN
Dibuja un nuevo compañero para Batman.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Telefono:
E-mail:
Calle:
Numero:
Piso:
Puerta:


Nintendo
GAMING 24:7.
NINTENDO GAMECUBE.
Enfrenta2
Arriesga2
Motoriza2
Aloca2
Espera2
Desea2
@FAFNIR98
Vuelven, y esta vez
lo hacen de 2 en 2
MARIO KART
Double Dash!!
Con el nuevo Mario Kart vas a disfrutar el Doble. Descubre las posibilidades que tiene llevar copiloto: doble diversión, doble acción, doble potencia... Llévate el Nuevo Mario Kart y deja a tus rivales dobla2.
www.nintendo.es
Copyright: © 2003 Nintendo. T and ® are trademarks of Nintendo.



026-0000000021 014-004-2002

DIBUGAME

por Tomàs Pardo

¿Qué te ha traído Papá Noel, dibucolega...? Seguro que algún videojuego al que tenías puesto el ojo o, tal vez, una videoconsola de ultimísima generación. Si no te ha traído nada de eso, prepara papel y lápiz, porque... ¡todavía faltan los regalos de los Reyes Magos!

El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey

El Señor de los Anillos, la magnífica obra literaria de **J.R.R. Tolkien**, ha sido todo un éxito en los cines de todo el mundo. Las tres entregas de la saga han conseguido ser los números uno en taquillas y entre los seguidores. Además, su adaptación al terreno de los videojuegos ha sido aclamada unánimemente por los seguidores de las aventuras del "preciossso" anillo dorado, debido a su gran calidad y realismo.

Si has jugado a El Señor de los Anillos: Las Dos Torres no puedes —ni debes— perderte este estupendo juego: El Retorno del Rey. En él conoceremos el final de esta impresionante trilogía. Seremos testigos de la destrucción del Anillo y la liberación de la Tierra Media de las garras del Señor Oscuro, **Sauron**. Todo ello acompañado de la estupenda banda sonora que ameniza toda la película. Tendrás la oportunidad de controlar a los protagonistas del *film* (un total de nueve, y tres de ellos, personajes ocultos). Defiende como **Gandalf** los muros de Minas Tirith; reúne el Ejército de los Muertos cuando encarnes a **Aragorn**, **Legolas** o **Gimli**; y, junto con **Frodo** y **Sam**, lleva el Anillo a las profundidades del Monte del Destino.

>> Los gráficos de las consolas de 128 bits y de PC son realmente espectaculares.

Visita los trece niveles del juego basados en la película. También podrás saltar, colgarte de cuerdas, disparar catapultas, lanzar rocas... Podrás recrear todos los actos heroicos de la gran pantalla en el videojuego de una forma espectacular y desbloquear extras escondidos, como entrevistas, fotos y vídeos de la película. Es una oportunidad única de conseguir una de las mejores adaptaciones que se ha hecho de una película al campo de los videojuegos. Y si dispones de una GBA, la podrás conectar a la GameCube y obtener combos, puntos de experiencia y nuevos vídeos, entre otros extras.

El juego está disponible para las siguientes plataformas: PC, PlayStation 2, Game Boy Advance, GameCube y Xbox.

UNOS TRUQUILLOS

Al finalizar la versión para PS2 se activará el modo *Cheat*. Cuando vuelvas a jugar y estés en mitad del juego, aprieta el botón de pausa. Presiona al mismo tiempo R1, R2, L1, L2 y, sin soltarlos, alguna de estas combinaciones:

- Recuperar Salud: Cuadrado, Cuadrado, Círculo, Círculo.
- Munición infinita: Cuadrado, Cuadrado, Abajo, Círculo.
- Invulnerable: Cuadrado, Círculo, Cuadrado, Arriba.

El Hobbit

Pequeño pero matón. Así podríamos describir a **Bilbo Bolsón**, el hobbit que le entrega a **Frodo** el Anillo que da pie a la trilogía de **El Señor de los Anillos**. Ahora la novela **El Hobbit** de **J.R.R. Tolkien**... ¡también se ha convertido en un divertidísimo juego para todas las plataformas! Acompaña a este simpático mediano en una aventura que le llevará fuera de la Comarca, su tierra natal. Arrastrado por trece enanos y un mago, que no es otro que **Gandalf**, **Bilbo** deberá hacer frente a terribles arañas, trolls que se lo quieren desayunar y tendrá que aprender a conversar con un dragón. Aunque **Bilbo** se defiende muy bien en el juego al principio con un cayado, no sólo tendrá que luchar... En algunas situaciones **Bilbo** tendrá que recurrir a la materia gris y resolver complicados puzzles y sortear caminos repletos de peligrosas trampas. El juego está disponible para PC, PlayStation 2, XBOX, GameCube y Gambe Boy Advance.

>> En GBA, El Hobbit tiene esta pinta. ¿Chulo, no?



MARIO KART Double Dash!!

AQUELLOS AUTOS LOCOS

Bienvenido a **MARIO KART: DOUBLE DASH!!**, el mejor juego de carreras —y el más chiflado— disponible en exclusiva para el cubo de Nintendo. Entre los invitados a la carrera, encontraremos algunos de los personajes más divertidos del Universo Nintendo: **Mario**, **Luigi**, **Peach**, **Baby Mario**, **Baby Luigi**, **Yoshi**, **Birdo**, **Wario**, **Waluigi**, **Donkey Kong**, **Diddy Kong**, **Bowser**, **Bowser Jr.**, **Koopa** y **Paratroopa**. Los que tuvisteis la suerte de jugar a **MARIO KART** para la vieja Nintendo 64 recordaréis lo divertido que era. Pero ahora la diversión se multiplica por dos en esta nueva versión para la GameCube. El motivo es que, por primera vez, habrá dos pilotos en el kart y las parejas podrán formarse a gusto del jugador. El piloto conducirá el kart, mientras que el copiloto se encargará de hacer la puñeta a los contrincantes, utilizando las setas para mejorar la velocidad de su kart o las estrellas para hacerse invencible temporalmente; pero también podrá obstaculizar el avance de sus contrincantes con una gran variedad de objetos.

Otro de los "puntazos" de **MARIO KART: DOUBLE DASH!!** son sus increíbles circuitos. Estadios rebosantes de luz, junglas con puentes de madera que se mueven peligrosamente y circuitos costeros situados en Isla Delfino serán algunos de los recorridos que tendrás que completar si quieres ganar la competición. Y no olvidemos el supermodo jugador, que permite conectar hasta ocho Game Cube y ocho televisores para que puedan competir dieciséis jugadores a la vez.

>> ¡La pifiamos Luigi, la pifiamos! ¡¡Trata de arrancarlo Mario, trata de arrancarlo!!

>> ¿El mejor juego del catálogo de GameCube estas Navidades?

El príncipe de los videojuegos

A finales de los ochenta descubrimos un nuevo héroe para los viejos PC y Super Nintendo de la época. Se trataba de **EL PRÍNCIPE DE PERSIA**, un videojuego de plataformas diferente a todos los anteriores. El éxito del juego hizo que apareciese una secuela igual de interesante y mucho más elaborada. Ahora, quince años después de su primera aparición, tenemos su esperado regreso: **PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO**. Los problemas de nuestro héroe comienzan cuando el reloj mágico, llamado las Arenas del Tiempo, desata todo su poder maléfico en el palacio de su padre. Ahora los demonios pasean a sus anchas por el reino, así que todo dependerá de tu habilidad con la espada y tu facilidad para trepar y sortear peligros. También podrás utilizar las Arenas del Tiempo a tu favor para que, al más puro estilo **THE MATRIX**, puedas congelar el tiempo alrededor de tus enemigos y eliminarlos con facilidad.

Los poderes te serán muy útiles cuando falles algún salto o caigas preso de alguna trampa insalvable. Gracias a ellos, podrás "resucitar" haciendo retroceder el tiempo. Y si eres habilidoso, en este peligroso palacio descubrirás oculto el juego original que dio origen a la saga. ¡Un extra tan apetecible como repleto de acción! No te pierdas las aventuras de este príncipe; estás delante de uno de los mejores juegos de plataformas que han aparecido hasta la fecha. Tiene una enorme jugabilidad, unos gráficos excepcionales y, además, está doblado al castellano. ¡¡No te lo pierdas!! Un juego exclusivo para PS2, GBA y PC.

>> ¡No! No se trata de Neo caminando por las paredes, es el prota de PRINCE OF PERSIA...

GAME-MOTIX

PACKS PS2 DE TODOS LOS GUSTOS Y SABORES

Si estás interesado en adquirir una PlayStation 2, este pequeño listado te será de gran ayuda. Sony ha puesto a la venta unos interesantes *packs* compuestos por la consola Playstation 2, videojuegos y DVD de películas.

***PACK* JAK II: EL RENEGADO**; ***PACK* FIFA FOOTBALL 2004**; ***PACK* EL SEÑOR DE LOS ANILLOS**, con el juego **EL RETORNO DEL REY** y la película en DVD **LAS DOS TORRES** en versión extendida; ***PACK* EYETOY: PLAY**, con el juego **EYETOY: PLAY** y la fabulosa cámara USB EyeToy; ***PACK* TERMINATOR 3: LA REBELIÓN DE LAS MÁQUINAS** con el DVD de la película; ***PACK* PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO**, y, por último, el ***PACK* PERIFÉRICOS OFICIALES**, que contiene dos DualShock 2 más una tarjeta de memoria de 8 MB. ¿Ya te has decidido por uno?


Opiko y Jill
Creado por: Sam G.C.
Guión: David Ramírez
Dibujo y color: Sam G.C.
¡PAPÁ, MAMÁ, YA ESTOY EN CASA!
¡VAIS A VER LO QUE HE APRENDIDO CON EL MAESTRO TUBA...!
¿QUÉ TAL CON JILL? ¿LA HAS BESADO YA?
¡MAMÁ! ¡VOY A CLASE A APRENDER MAGIA, NO A LIGAR!
¡A PAPÁ SEGURO QUE SE LE PONEN LAS PLUMAS DE PUNTA CUANDO VEA CÓMO INVOCO UN RAYO!
...
VAYA, HE VUELTO A HACER LOS TRAZOS DE LA RUNA EN EL ORDEN INCORRECTO...
¡AHORA LOS HARÉ BIEN! ¡YA VERÁS QUÉ RAYOS!
FISSS
KIII
KIII
KIII
RIKII
¡RAYOS, NO GALLOS! ¡A VER SI AHORA ME SALE!
UFFF... TAMPOCO... ¡LOS HARÉ EN OTRO ORDEN, A VER SI...!
PLOF
¡GRRR...!
¡BASTA! NO QUIERO VER NINGÚN CONJURO MÁS.
¡PERO ENTONCES NO VERÁS CÓMO INVOCO UN RAYO!
¡TÚ SÍ QUE VERÁS CÓMO LO INVOCO YO!
¡LIMPIA ESTO! ¡COMO UN RAYO!
¡OUCH!



Yu-Gi-Oh!™
JUEGO DE CARTAS COLECCIONABLES
LA LEYENDA DEL
DRAGÓN BLANCO DE OJOS AZULES
¡MEJORA TU MAZO!
LLEVA EL JUEGO AL SIGUIENTE NIVEL CON LOS SOBRES DE EXPANSIÓN
DE LA LEYENDA DEL DRAGÓN BLANCO DE OJOS AZULES.
YA DISPONIBLES EN ESPAÑOL.
KONAMI
UPPER DECK ENTERTAINMENT
@FAFNIR98
Producto descrito unicamente para fines de demostración y puede estar sujeto a
cambios sin previo aviso. Las probabilidades expuestas reflejan la media de toda la
producción; no se garantiza ninguna proporción por cada expositor o caja. © 1996 KAZUKI TAKAHASHI.
Fabricado por KONAMI CORPORATION. KONAMI y sus modelos son marcas registradas de KONAMI CORPORATION.
Todos los derechos reservados. Distribuido por The Upper Deck Company, LLC. Upper Deck Entertainment y sus modelos
són marcas registradas de The Upper Deck Company, LLC. Todos los derechos reservados. Impreso en EE.UU.
The Upper Deck Company, LLC. 5909 Sea Otter Place, Carlsbad, CA 92008-6621. www.upperdeck.com Pat. RE37,957

DIBUJA CON... ¡DIBUS!

Por Paco Cavero y Alex Balmanya

¿QUÉ TAL, DIBUCOLEGAS? ESPERAMOS QUE TENGÁIS LAS PILAS CARGADAS A TOPE PORQUE, PARA ESTE MES Y EL QUE VIENE, OS TENEMOS PREPARADA UNA SERIE DE CONSEJOS, TRUQUILLOS Y RECOMENDACIONES PARA QUE LAS APLIQUÉIS EN EL DÍA A DÍA ARTÍSTICO.

ESO ES. COMO HABÉIS PRESTADO ATENCIÓN A TODO LO QUE HEMOS EXPLICADO DURANTE ESTOS MESES, AHORA SÓLO PODEMOS ANIMAROS A QUE CONTINUÉIS DIBUJANDO Y CREANDO GENUINAS OBRAS DE ARTE. ASÍ QUE AQUÍ LLEGAN LOS...

...TRUCOS Y CONSEJOS (I)

Como bien cita el título, os facilitaremos algunos trucos imprescindibles que miles de dibujantes aplican cada día en su arduo, pero a la vez gratificante, trabajo.

(1) El corcho

Seguramente, muchos de vosotros ya dispongáis de uno en vuestras habitaciones, y la verdad es que va de perlas a la hora de organizarnos. Los corchos son todoterrenos, y nos sirven para dejar apuntados los encargos, las fechas de entrega y, lo que puede ser más importante, la documentación escogida para realizar un trabajo. Fijaos en el ejemplo: el dibujante ha colocado todo lo que ha encontrado sobre el tema de su cómic en el corcho.

(2) Truco del doble papel

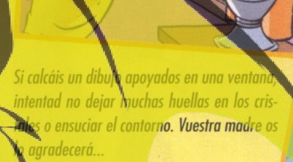
En secciones anteriores os hablamos del dibujo a partir de la perspectiva, ¿os acordáis? En ocasiones, la elaboración de una perspectiva nos exige cantidad de espacio para trazar líneas y conseguir mayores ángulos y panorámicas más amplias. En estos casos, como podéis ver en el ejemplo, hemos de colocar una, dos o más láminas unidas a la hoja principal para trabajar con el máximo espacio posible.

(3) El calco

Nos encontramos ante un tema peliagudo... ¿Calcar o no calcar? Algunos dibujantes calcan cuando tienen que pasar a limpio un dibujo para entintar. Los que trabajan en la animación pasan dibujos a limpio continuamente… Por este la mesa de luz es algo obligado en este oficio. Pero otros artistas piensan que, al pasar a limpio calcando, se pierde la energía que se le ha proporcionado al dibujo en los primeros trazos. Ya veis que hay opiniones para todos los gustos.

Ya puestos, os mostramos qué es una mesa de luz. Al lado podéis ver dos modelos, uno "de tienda" y otro mucho más económico. Donde se ponga una buena ventana…

Si calcáis un dibujo apoyados en una ventana, intentad no dejar muchas huellas en los cristales o ensuciar el contorno. Vuestra madre os lo agradecerá...



(4) Las peanas

Llega el momento de la tinta... ¿A quién no se le ha volcado nunca un tintero? Tranquilos, todo tiene su truquito, aquí podéis ver una peana o "paratinteros". Os podéis fabricar la vuestra a partir de un trozo rectangular de cartón, en el que debéis realizar una abertura en el centro del mismo para acoplar el tintero. La base del cartón frenará más de una intentona del tintero por caerse...

(5) El vaso de agua

Es esencial tenerlo cerca cuando pasamos a tinta, porque se tiene que aclarar el pelo del pincel antes y después de cada entintado. Si os acostumbráis a aclarar el pincel, lo conservaréis durante más tiempo y evitaréis que la tinta seca estropee la punta.

Así que, cada tres o cuatro trazos, os recomendamos que mojéis la punta del pincel sin llegar a la base metálica o al mango de madera. Secadla suavemente con un trapo de algodón. Ya veréis cómo el trazo, y también vuestros dibujos, os lo agradecerán.

(6) Tinta fresca

Seguro que os habrá ocurrido más de una vez: acabáis de entintar una parte del dibujo y, cuando el trazo aún está fresco sobre el papel, pasáis la mano por encima sin querer y lo ponéis todo perdido. ¡Que no cunda el pánico! Si colocáis la mano que entinta sobre un papel limpio y lo desplazáis cuidadosamente sobre la parte más seca del dibujo, correréis menos riesgos.





LA BUENA MESA

TENGO EL ENORME PLACER DE ENSEÑAROS EL ESPACIO DE TRABAJO DE UN DIBUJANTE: LA MESA DE DIBUJO. AQUÍ OS CONTARÉ LAS PECULIARIDADES QUE PODEMOS ENCONTRAR EN ELLA, Y LOS OBJETOS Y HERRAMIENTAS NECESARIAS PARA TRABAJAR CÓMODAMENTE... TOMAD NOTA.

Herramientas: Nunca olvidéis disponer sobre la mesa y al alcance de la mano todas las herramientas que necesitéis para vuestro dibujo o ilustración: compás, reglas, rotuladores numerados, plantillas… Si además lo colocáis todo ordenadamente, ya será la monda.

El flexo: Las lámparas articuladas están diseñadas para desplazar el haz de luz donde queramos. No serán nuestra principal fuente de luz, pero sí iluminan el espacio concreto sobre el que trabajamos, y nos permiten concentrarnos más.

La mesa supletoria: Cuando trabajamos con un montón de utensilios y, además, necesitamos otros, lo ideal es colocarlos sobre esta mesita de superficie plana, ideal para elementos como un vaso de agua o varios tinteros si trabajamos con tintas de colores para nuestra ilustración.

Cinta adhesiva: La necesitaréis si trabajáis con un ángulo amplio de inclinación en la mesa de dibujo. Con ella evitaréis que la lámina de dibujo se caiga al suelo.

La mesa inclinada: Podemos dibujar sobre mesas que estén dispuestas paralelamente al suelo, pero la mayoría de dibujantes profesionales utilizan mesas ligeramente inclinadas o inclinables al gusto del consumidor. Se trabaja más cómodamente sobre la lámina de dibujo en una mesa con una inclinación moderada.

¡Ojo! Es esencial disponer de una silla adecuada para dibujar o, al menos, que resulte cómoda para el trabajo. El motivo es que, al estar tanto tiempo trabajando inclinados sobre la mesa, nuestra espalda se puede resentir.

LIMPIEZA DEL PINCEL

AQUÍ VAN UNOS CONSEJILLOS SOBRE CUIDADOS PRIMOROSOS PARA LOS QUE YA UTILIZÁIS EL PINCEL PARA ENTINTAR. ESTA HERRAMIENTA HA DE SER NUESTRA MEJOR AMIGA Y NOS DEBE DURAR MUCHO TIEMPO. A CONTINUACIÓN, OS MOSTRAMOS UNA FORMA ESPECIAL DE LIMPIARLO. ¡VUESTRO PINCEL OS LO AGRADECERÁ!

(A) Limpiador: Hemos de conseguir un cepillo de dientes viejo para utilizarlo sólo como limpiador todas las veces que hayamos acabado de entintar.

(B) Jabón: Es muy importante, da igual que sea de pastilla o líquido, que sea jabón y no champú...

(C) El método: Coged el pincel que queráis limpiar y colocadlo debajo del chorro del grifo. Luego frotadlo contra el cepillo de dientes, en el que previamente habréis depositado algo de jabón, para que la limpieza surta efecto. No lo mováis al tuntún, hacedlo desde la parte gruesa hacia la punta del pincel, nunca en sentido contrario ni demasiado fuerte. Ya veréis cómo el pelo se acaba aclarando y vuelve a su color original.

PINCELES VIEJOS... ¡NO LOS TIRÉIS!

Cuando creáis que alguno de los pinceles que utilizáis se ha desgastado o abierto, no le deis todavía el pasaporte, dibuartistas. ¡Reutilicemos los pinceles viejos!

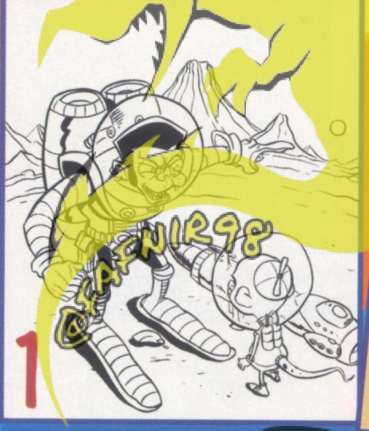
Nos pueden ir de miedo para crear texturas en zonas concretas de un dibujo cuando aplicamos el color a una ilustración. Aquí vemos unos cuantos tipos de pinceles hechos polvo... Podéis asignar algunos para realizar efectos con tinta, y otros, para las texturas con el color.

Os aconsejamos que separéis bien los pinceles que destináis para trabajar con la tinta y los que utilizaréis para el color.



Os habréis dado cuenta de que la mayor parte de ilustraciones de la revista están coloreadas por ordenador, gracias a las múltiples ventajas que éste ofrece, como la limpieza, la posibilidad de borrar cuantas veces queramos... entre muchas otras.

Nos parece de lo más oportuno recordaros, paso a paso, cómo se colorea mediante el ordenador un dibujo no demasiado complejo y con elementos de fondo. ¿Estáis preparados?



Escaneamos el dibujo que queremos colorear. Es recomendable escanear un dibujo a tinta en escala de grises o en blanco y negro, y siempre con una resolución superior o equivalente a los 300 dpi (para poderlo imprimir al mismo tamaño que el original).



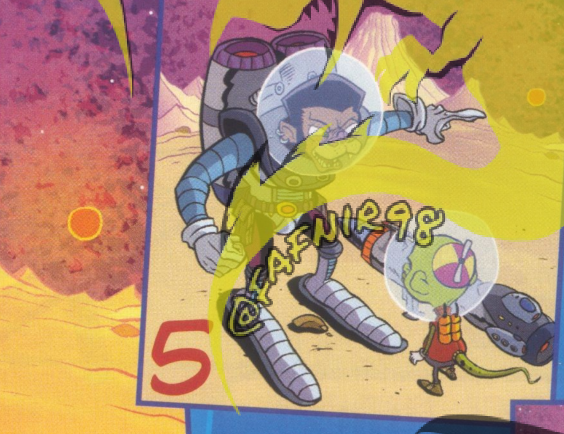
El primer paso a la hora de colorear es aplicar los primeros colores planos a las figuras para separar términos. Es decir, pintar las zonas más destacadas del dibujo sin degradados ni otros efectos. Sólo colores planos.



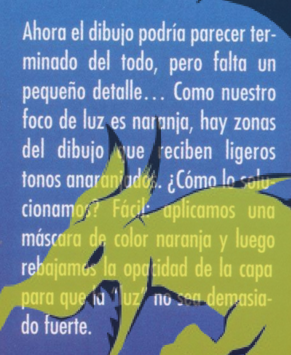
A continuación, definimos un poco mejor algunos aspectos. Damos una textura de tierra rugosa a las montañas para que parezcan "de verdad". También tenemos que empezar a definir qué punto de luz nos aporta el juego de sombras. En este caso, hemos seleccionado un pequeño sol para que nos dé luz.



Acabamos de rellenar los espacios en blanco que nos queden, teniendo en cuenta los colores que hemos utilizado para el resto del dibujo. Dicho de otro modo, tenemos que elegir bien los colores para que no desentonen.



Ahora toca darle vida al cielo. Podemos aplicar desde difuminados a colores planos, ya que existe una gran variedad de tonos y tipos de cielos distintos, con formaciones de nubes realmente fantásticas. Finalmente, nos decidimos por una textura que imita el firmamento.

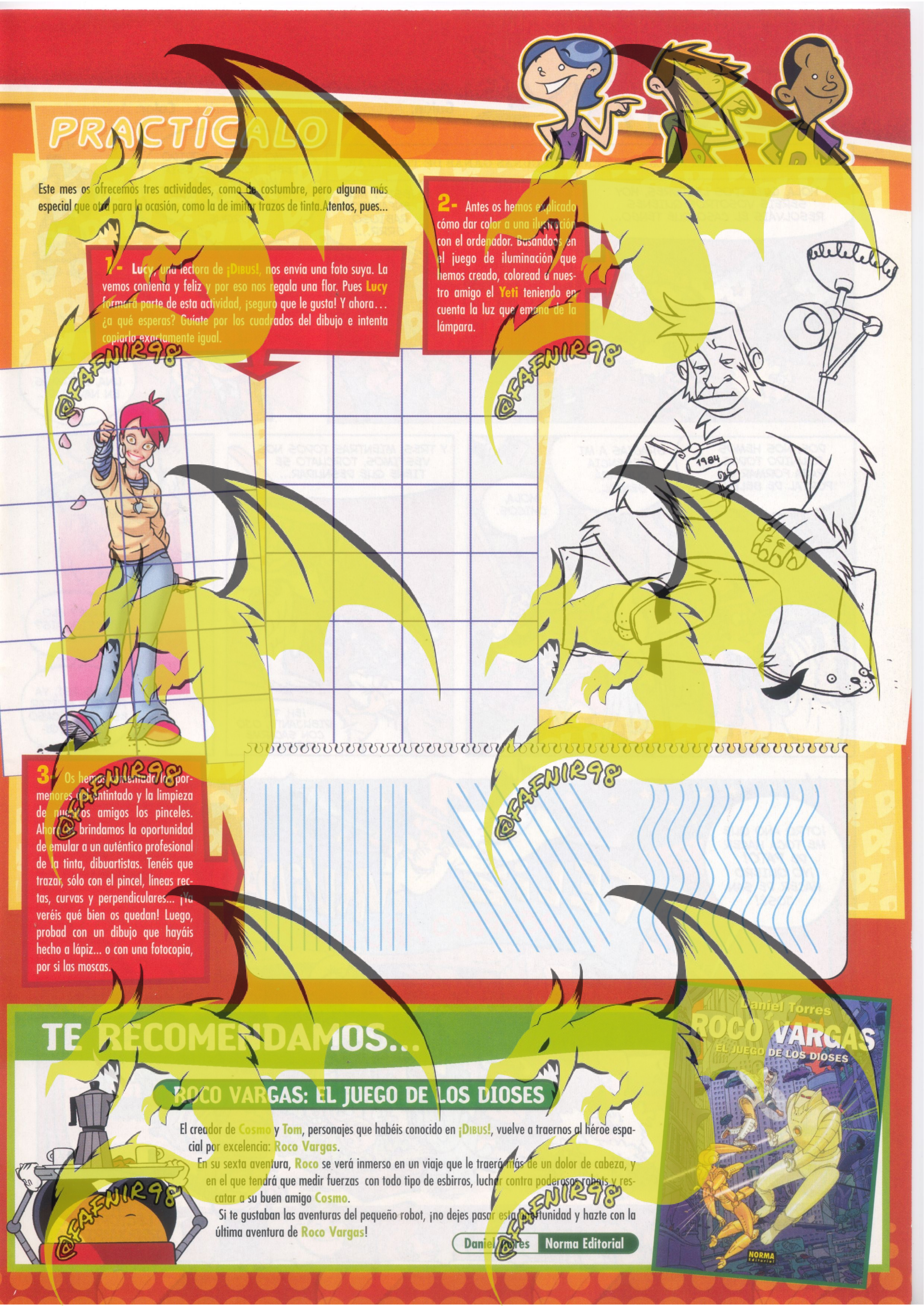


Ahora el dibujo podría parecer terminado del todo, pero falta un pequeño detalle... Como nuestro foco de luz es naranja, hay zonas del dibujo que reciben ligeros tonos anaranjados. ¿Cómo lo solucionamos? Fácil: aplicamos una máscara de color naranja y luego rebajamos la opacidad de la capa para que la "luz" no sea demasiado fuerte.



¡Y ya está! Después de ajustar el color de las escafandras y añadir un filete fino de luz azul para darle más volumen a la imagen, damos por terminado el trabajo. ¡Sólo falta firmarlo!





PRACTÍCALO

Este mes os ofrecemos tres actividades, como de costumbre, pero alguna más especial que otra para la ocasión, como la de imitar trazos de tinta. Atentos, pues...

1- **Lucy**, una lectora de **¡Dibus!**, nos envía una foto suya. La vemos contenta y feliz y por eso nos regala una flor. Pues **Lucy** formará parte de esta actividad, ¡seguro que le gusta! Y ahora… ¿a qué esperas? Guíate por los cuadrados del dibujo e intenta copiarla exactamente igual.

2- Antes os hemos explicado cómo dar color a una ilustración con el ordenador. Basándoos en el juego de iluminación que hemos creado, coloread a nuestro amigo el **Yeti** teniendo en cuenta la luz que emana de la lámpara.

3- Os hemos comentado los pormenores del entintado y la limpieza de nuestros amigos los pinceles. Ahora os brindamos la oportunidad de emular a un auténtico profesional de la tinta, dibuartistas. Tenéis que trazar, sólo con el pincel, líneas rectas, curvas y perpendiculares... ¡Ya veréis qué bien os quedan! Luego, probad con un dibujo que hayáis hecho a lápiz... o con una fotocopia, por si las moscas.

TE RECOMENDAMOS...

ROCO VARGAS: EL JUEGO DE LOS DIOSES

El creador de **Cosmo** y **Tom**, personajes que habéis conocido en **¡Dibus!**, vuelve a traernos al héroe espacial por excelencia: **Roco Vargas**.

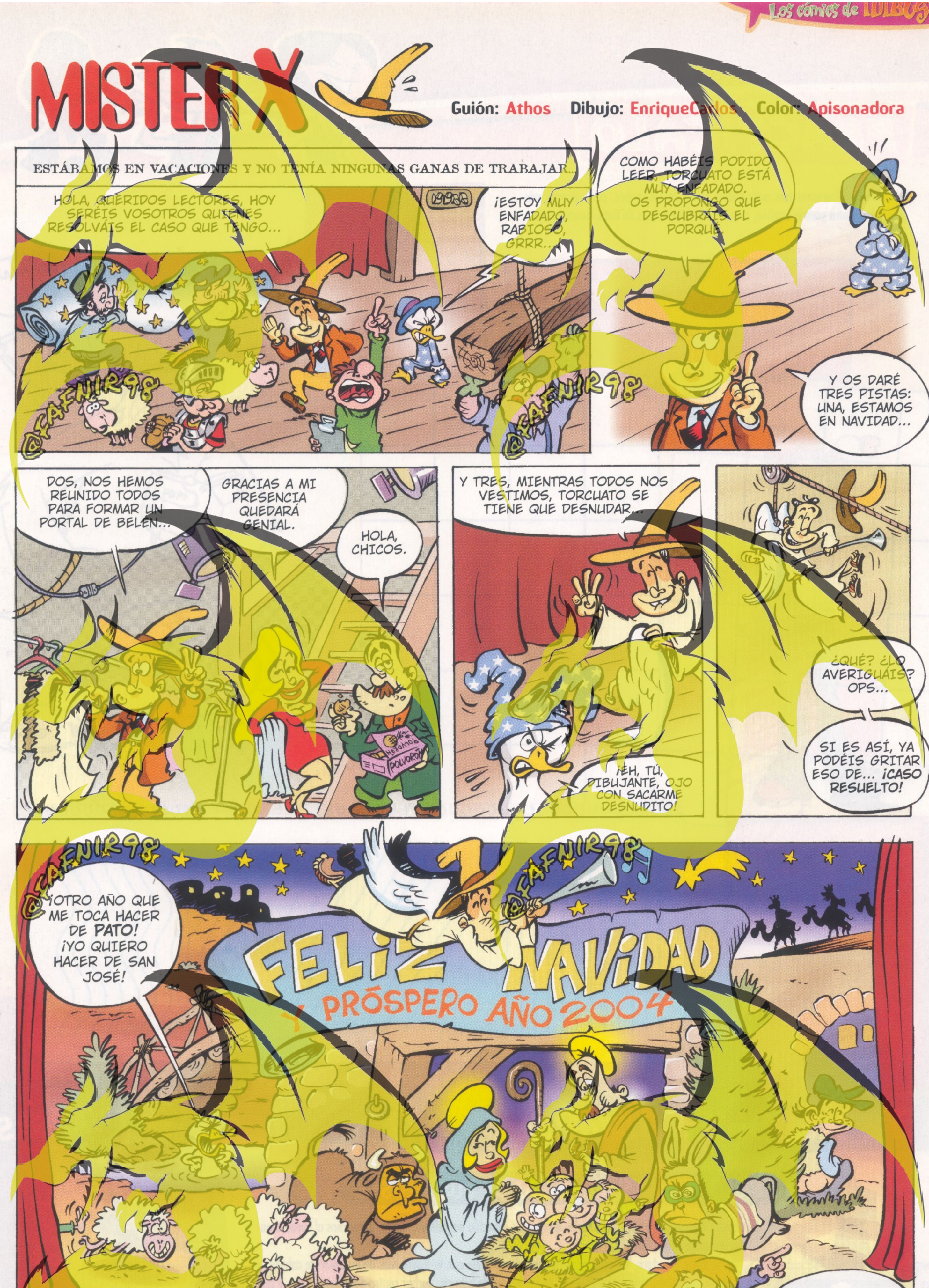
En su sexta aventura, **Roco** se verá inmerso en un viaje que le traerá más de un dolor de cabeza, y en el que tendrá que medir fuerzas con todo tipo de esbirros, luchar contra poderosos robots y rescatar a su buen amigo **Cosmo**.

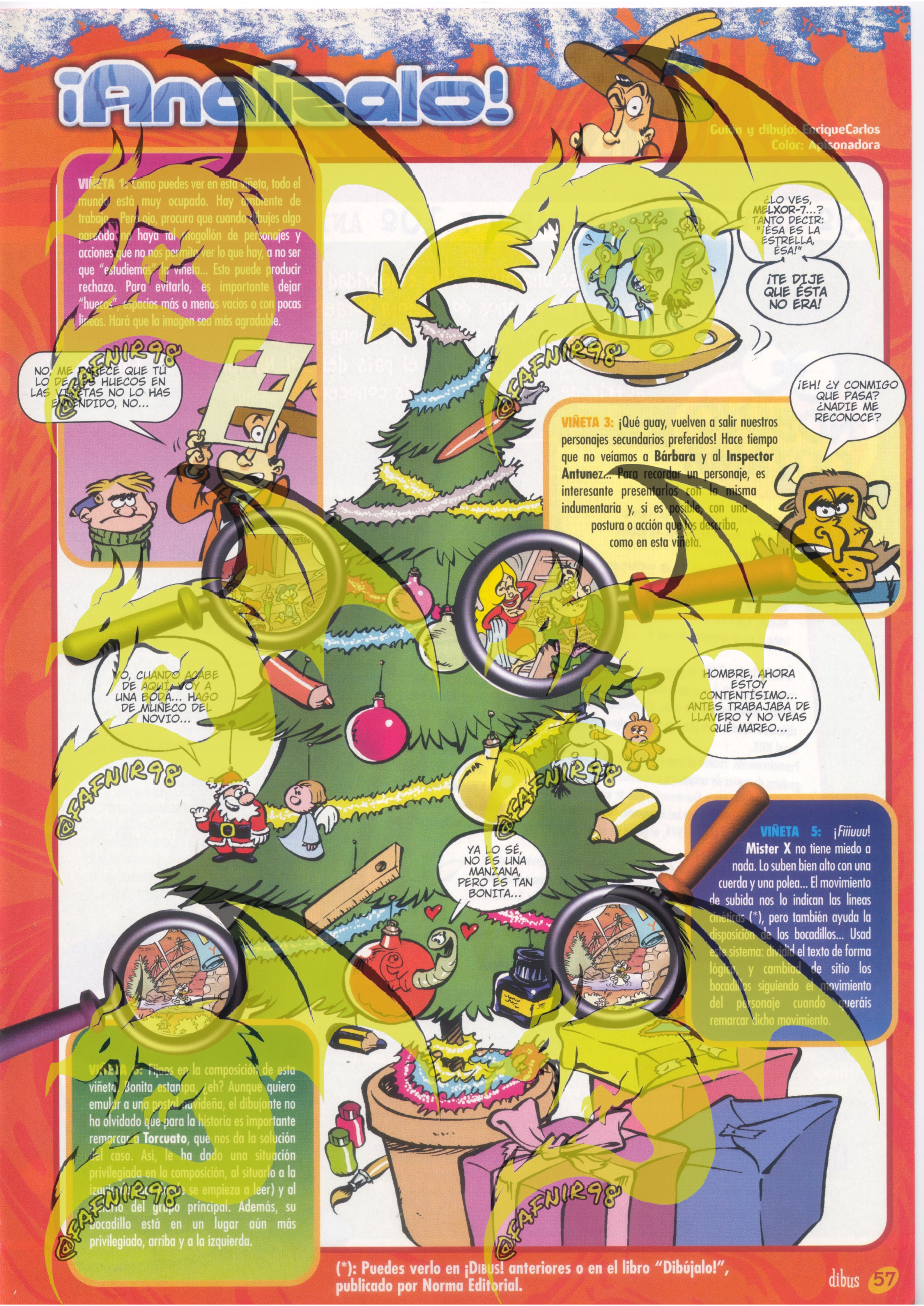
Si te gustaban las aventuras del pequeño robot, ¡no dejes pasar esta oportunidad y hazte con la última aventura de **Roco Vargas**!

Daniel Torres | Norma Editorial

MISTER X

Guión: Athos Dibujo: EnriqueCarlos Color: Apisonadora




¡Analízalo!
Guión y dibujo: EnriqueCarlos
Color: Apisonadora
VIÑETA 1: Como puedes ver en esta viñeta, todo el mundo está muy ocupado. Hay ambiente de trabajo... Pero ojo, procura que cuando dibujes algo parecido no haya tal mogollón de personajes y acciones que no nos permita ver lo que hay, a no ser que "estudiemos" la viñeta... Esto puede producir rechazo. Para evitarlo, es importante dejar "huecos", espacios más o menos vacíos o con pocas líneas. Hará que la imagen sea más agradable.
NO, ME PARECE QUE TÚ LO DE LOS HUECOS EN LAS VIÑETAS NO LO HAS ENTENDIDO, NO...
¿LO VES, MELXOR-7...? TANTO DECIR: "¡ÉSA ES LA ESTRELLA, ÉSA!"
¡TE DIJE QUE ÉSTA NO ERA!
¡EH! ¿Y CONMIGO QUE PASA? ¿NADIE ME RECONOCE?
VIÑETA 3: ¡Qué guay, vuelven a salir nuestros personajes secundarios preferidos! Hace tiempo que no veíamos a Bárbara y al Inspector Antunez... Para recordar un personaje, es interesante presentarlos con la misma indumentaria y, si es posible, con una postura o acción que los describa, como en esta viñeta.
YO, CUANDO ACABE DE AQUÍ, VOY A UNA BODA... HAGO DE MUÑECO DEL NOVIO...
HOMBRE, AHORA ESTOY CONTENTÍSIMO... ANTES TRABAJABA DE LLAVERO Y NO VEAS QUÉ MAREO...
YA LO SÉ, NO ES UNA MANZANA, PERO ES TAN BONITA...
VIÑETA 5: ¡Fiiiuuu! Mister X no tiene miedo a nada. Lo suben bien alto con una cuerda y una polea... El movimiento de subida nos lo indican las líneas cinéticas (*), pero también ayuda la disposición de los bocadillos... Usad este sistema: dividid el texto de forma lógica y cambiad de sitio los bocadillos siguiendo el movimiento del personaje cuando queráis remarcar dicho movimiento.
Fijaos en la composición de esta viñeta. Bonita estampa, ¿eh? Aunque quiero emular a una postal navideña, el dibujante no ha olvidado que para la historia es importante remarcar a Torcuato, que nos da la solución del caso. Así, le ha dado una situación privilegiada en la composición, al situarlo a la se empieza a leer) y al del grupo principal. Además, su bocadillo está en un lugar aún más privilegiado, arriba y a la izquierda.
(*): Puedes verlo en ¡DIBUS! anteriores o en el libro "Dibújalo!", publicado por Norma Editorial.
@FAFNIR98

ENTREVISTAMOS A LOS DOBLADORES DE DORAEMON! (I)

25º ANIVERSARIO EN JAPÓN Y 10º ANIVERSARIO EN ESPAÑA

Nobuyo Ooyama es una auténtica celebridad en su país, Japón... ¡porque lleva la friolera de treinta años doblando a Doraemon! Y es que este personajillo azul que se pasea por la televisión nipona desde hace tantos años se ha convertido en un icono en el país del Sol Naciente. ¡Y también su actriz de doblaje! ¿Queréis conocerla?

EN JAPÓN

NOBUYO OOYAMA

Nombre artístico: Nobuyo Ooyama
Nombre verdadero: Nobuyo Yamashita
Profesión: Actriz
Fecha de nacimiento: 16 de octubre de 1936
Lugar de nacimiento: Tokio
Edad: 67
Altura: 1,67 m
Trabaja en la empresa: Actors 7

Minibiografía: El programa de radio en el que participó cuando iba al instituto ya auguraba que Nobuyo sería actriz... Compaginando las clases, entró en una escuela para actrices donde estuvo seis años. Al terminar, en 1957, se unió a un grupo de actores principiantes. Gracias a su peculiar voz, consiguió el papel de Bu en la serie Boo Foo Woo del canal NHK.

Posteriormente, realizó el papel de Pokii en la serie Lassy. También interpretó a los protagonistas de series de animación como Harisu no kaze y Norakuro. A partir de 1979, obtuvo fama dando vida a Doraemon, que se emitía en el canal TV Asahi. Y cuando llegaron las películas, Nobuyo también las interpretó. Aparte del doblaje, sus muchos otros talentos la llevaron a escribir, en el año 1974, el guión de la serie Taiyo ni hoero ("Ladra hacia el sol") que se emitió en TV Nippon.

¡También ha escrito un libro de cocina! Se titula Platos divertidos de Nobuyo Ooyama, que después se ha convertido en un programa televisión. Ha presentado otros programas como Geragera 45 en TV Asahi y Cocina nº 1 de Nobuyo Ooyama en TBS TV.

En 1984 se convirtió en miembro de la Asociación para la Investigación del Agua del Ministerio de Sanidad.

Está casada con el también actor Keisuke Sunakawa desde 1964.

¡Dibus!- Cuéntenos cómo se convirtió usted en la voz de Doraemon.

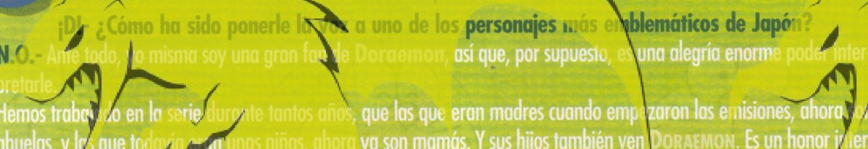
Nobuyo Ooyama- Medio año antes del estreno de la serie en televisión (en abril de 1979), el estudio de doblaje APU me propuso el trabajo. Hasta entonces, yo había leído ya los catorce tomos que se habían publicado del manga y me parecía una obra de ficción muy atractiva, de la que podían disfrutar tanto el público adulto como el infantil. Por eso decidí aceptar la oferta.

¡D!- Puesto que ha estado usted doblando a Doraemon desde 1979, suponemos que conocerá muy bien al personaje. ¿Qué es lo que más le gusta del Gato Cósmico?

N.O.- Que todo él es un encanto. Algunas veces tiene puntos de desfachatez, como todo niño pequeño. Será porque yo no tengo hijos, pero lo cierto es que Doraemon se ha convertido casi en un hijo para mí. Mis amigos a menudo me dicen que me parezco a él; supongo que lo dirán porque me paso el día haciendo inventos en casa para hacerme la vida más fácil. En este aspecto, quizá sí sea cierto.

¡D!- ¿Qué haría si alguna vez conociera a alguien como Nobita?

N.O.- Creo que Nobita es un niño muy bueno que ha crecido de forma muy saludable. Me gusta cómo es. Si conociera a alguien como él, no me cabe duda de que nos haríamos buenos amigos.



¡D!- ¿Cómo ha sido ponerle la voz a uno de los personajes más emblemáticos de Japón?

N.O.- Ante todo, yo misma soy una gran fan de Doraemon, así que, por supuesto, es una alegría enorme poder interpretarle.

Hemos trabajado en la serie durante tantos años, que las que eran madres cuando empezaron las emisiones, ahora son abuelas, y las que todavía eran unas niñas, ahora ya son mamás. Y sus hijos también ven Doraemon. Es un honor interpretar a un personaje tan querido durante tres generaciones.

¡D!- Como actriz de doblaje, ¿a cuál de los personajes que ha interpretado le tiene más cariño?

N.O.- A Doraemon le he interpretado durante veinticinco años, no hay duda de que es especial. Pero también estuvieron Kappei Jin, Kunimatsu Ishida o Bu, el cerdito de peluche de la serie Boo Foo Woo. Cada uno en su momento fueron personajes muy queridos por los niños y estoy muy orgullosa de haber podido darles voz.





¡D!- El fenómeno DORAEMON no se ha limitado a Japón. Ha cruzado fronteras y, sin ir más lejos, en España pronto se cumplirán los diez años de emisión. ¿Cuál cree que es el secreto de su éxito?

N.O.- En este viaje, en que me han invitado a España y a Francia, he comprendido lo querido que es **Doraemon** en todo el mundo. Cuando tuve la oportunidad de pasearme con **Doraemon** por la calle, se nos acercaron multitud de niños, claro, pero también personas mayores a saludarnos. Una vez le oí decir al autor de **Doraemon**, **Fujiko F. Fujio**, que el personaje de **Doraemon** se le ocurrió al fijarse en un muñeco de esos que siempre se tienen en pie que había al lado de la cama donde su hijo dormía.

Dicen que los niños, cuando empiezan a dibujar, lo hacen siempre con formas redondeadas. Y lo que un bebé está acostumbrado a ver desde su cochecito, cuando lo sacan a pasear, es el cielo azul. Además, la nariz roja de **Doraemon** responde al color del pintalabios típico de las mamás.

Visto de este modo, podría afirmarse que **Doraemon** está hecho con formas y colores que los niños distinguen desde su más tierna infancia. Puede que ahí esté el motivo por el cual **Doraemon** es un personaje querido más allá de las fronteras japonesas.

¡D!- ¿Con cuál de las frases típicas de Doraemon se identifica más?

"¡Hola! Soy **Doraemon**." *(Konnichi wa. Boku Doraemon desu).*

Al principio, no estaba decidida ninguna frase emblemática del personaje en los guiones. Pero al pensarlo un poco, como se trata de un robot construido expresamente para cuidar de los niños, entre todos llegamos a la conclusión de que **Doraemon** tenía que hablar de una manera más bien formal.

Lo consultamos con el equipo en pleno y decidimos que la frase emblemática del personaje sería ésta: "¡Hola! Soy **Doraemon**."

El lenguaje que **Doraemon** utiliza es siempre muy correcto, y lo mismo puede decirse de los demás personajes. La serie DORAEMON se construye cuidando todas y cada una de las frases del guión.

¡D!- Durante su infancia, ¿era usted lectora de manga? Si es así, ¿qué obras leía? ¿Todavía lee cómics?

N.O.- Antes de empezar a interpretar a **Doraemon**, trabajé doblando a **Kappei Jin** en MUTEKI CHÔJIN ZANBOT 3 (EL INVENCIBLE ZANBOT) y a **Kunimatsu Ishida** en HARISU NO KAZE (EL TORBELLINO DE HARISU), pero nunca he sido una gran aficionada al manga. Tampoco ahora leo demasiados cómics, pero a la hora de elaborar los libros de cocina, para hacer las explicaciones más claras (una imagen vale más que mil palabras), a veces he utilizado tiras de cuatro viñetas. En ese sentido, tal vez sí que soy representativa de la generación manga.

¡D!- Sabemos que ha escrito libros y que trabaja también en guiones de programas y series de animación para la televisión. ¿En qué proyecto está trabajando ahora?

N.O.- Soy de ese tipo de personas que, por muy ocupada que esté, no puede resistirse a un nuevo reto o a algo que me parezca interesante. Antes del doblaje en DORAEMON, por ejemplo, trabajé también como actriz e incluso presenté un espacio de cocina en el que, aprovechando mi experiencia como ama de casa, explicaba las recetas culinarias que yo misma me había inventado y había bautizado con nombres divertidos. Las recetas recogidas en los libros de cocina que he publicado proceden de ese programa.

¡D!- ¿Tiene usted algún consejo para los lectores que quieran seguir la carrera de actor o actriz de doblaje?

N.O.- En España, un niño me dijo: "¡Quiero ser actor de doblaje!". También en España aumenta la cantidad de personas que quieren dedicarse a esta profesión, e incluso me dijeron que existen escuelas especializadas en la formación de profesionales. Pero no es fácil. Y en España está el problema de la variedad idiomática, con lo que la cosa se complica todavía más. Ante todo, que se animen y le pongan muchísimas ganas.

¡D!- ¿Podría dedicar algún mensaje para sus lectores?

N.O.- Por supuesto, aquí lo tenéis.

¡**Nobuyo Ooyama** ha realizado esta dedicatoria para todos los dibucolegas!
Aquí tenéis la traducción:
"¿A que me sienta bien Barcelona?"

Firmas: **Doraemon** (a la derecha) y **Nobuyo Ooyama** (a la izquierda).



30 años con Doraemon. Su evolución

Doraemon es un personaje muy querido en su país de origen, Japón, y en 2004 cumple la friolera de treinta años circulando con su bolsillo mágico y sus increíbles inventos. Han pasado unos cuantos añitos desde 1974; veamos cómo ha cambiado Doraemon desde que comenzó su andadura por las páginas de cómic creadas por dos dibujantes que se apodaban Fujiko Fujio: Hiroshi Fujimoto y Moto Abiko.

Treinta años dan mucho de sí, y en **Doraemon** significan una gran cantidad de aventuras y situaciones que se resuelven siempre con grandes dosis de imaginación... y algún que otro invento del siglo XXII. Aunque **Doraemon** hizo su primera aparición en diciembre de 1969, el primer volumen con sus aventuras no se recopiló hasta 1974.

Vol.1 [1974] **Doraemon** sale por primera vez del cajón del escritorio de **Nobita**. Este **Doraemon** es bastante rechoncho y tiene la cabeza más pequeña que el actual.

Vol.15 [1978] La cabeza de **Doraemon** se ha agrandado y nuestro gato robot ya es casi como le conocemos hoy.

Vol.30 [1984] Este chamuscado **Doraemon** sigue entusiasmando a los lectores, que piden todavía más historias de este robot del siglo XXII.

Vol.45 [1996] La colección se cierra abruptamente debido al fallecimiento de uno de sus creativos, **Hiroshi Fujimoto**, aunque la compañía de sus herederos, la Fujiko Pro., sigue realizando cómics de **Doraemon** aún hoy.

Un gato sin orejas

El aspecto de **Doraemon** se debe a un cúmulo de desdichas... Después de suspender los exámenes de la academia de robots, se convirtió en uno de segunda categoría que pasó al servicio de la familia **Nobi**. Una noche los ratones royeron sus orejas y, además de cogerles un miedo terrible desde ese día, **Doraemon** echó a llorar con tanto énfasis que sus corrosivas lágrimas le cambiaron el aspecto y pasó de tener un brillante color amarillo anaranjado al azul mate que conocemos hoy.

Del cómic a la animación. Las películas

En estas dos cubiertas podéis ver cómo cambia la apariencia de **Doraemon** y compañía cuando pasan del cómic a la animación. En el cómic siempre ha habido una marcada tendencia por parte de los autores a exagerar las expresiones de la cara. En la animación, las facciones de los personajes y su aspecto general se suavizan.

La idea

Uno de los dibujantes buscaba una idea para un buen cómic, cuando, bajando por las escaleras de su casa, tropezó con una muñeca de su hija. La muñeca, que parecía una de esas muñecas rusas (llamadas *matriuskas*), le recordó vagamente a un gato salvaje... Lo siguiente fue imaginar ese gato tan raro como algo muy útil relacionado con la tecnología. ¡Así nació **Doraemon**!



© 2000 Artisan Home Entertainment Inc. All rights reserved.℗2003.
El Osito Tangerine
¡Un hogar para Navidad!
LA CONMOVEDORA HISTORIA SOBRE LA FAMILIA Y LA AMISTAD QUE HA TRIUNFADO EN TODO EL MUNDO.
VHS
DVD VIDEO
CONTENIDOS
PELÍCULA
Español Dolby Digital 2.0
Inglés Dolby Digital 2.0
Formato de pantalla 4/3
EXTRAS
Menú interactivo
Acceso directo a escenas
Ficha técnica y artística
Galería de imágenes
@FAFNIR98
Selecta Visión
Selecta Visión S.L. c\Diputación 37, Local 7B 08015 Barcelona
Telf: 933251022 - Mail: info@selecta-vision.com - Web: www.selecta-vision.com

Descubre los *secretos* de los SUPERHÉROES

por Estudio Fénix

¡AWWW! ¿QUÉ HORA ES?
¡SILENCIO! OS HE REUNIDO PARA DECIROS QUE...
BASE SEC
...¡HAY UN TRAIDOR EN EL GRUPO!
PUES NO ME LO HA PRESENTADO NADIE...
PERO ¿NO TE DAS CUENTA? ¡ESTO ES UN DESASTRE!
LO QUE ES UN DESASTRE ES HABERME LEVANTADO DE LA CAMA ...
PUES YO NO SOY EL TRAIDOR. NO TENGO TIEMPO.
A MÍ ES QUE TRAICIONAR ME DA ACIDEZ...
YO ES QUE OS QUIERO CON TODO MI CORAZÓN...
¿Y CÓMO SABEMOS QUE NO ERES TÚ, EL TRAIDOR?
¿ALGUIEN PUEDE EXPLICAR QUÉ HA HECHO?
YO NO LO SOY, PORQUE AL IGUAL QUE VOSOTROS, A MÍ TAMBIÉN...
...¡ME HAN ROBADO LOS PANTALONES DEL UNIFORME! ¡Y NO SABREMOS QUIÉN HA SIDO HASTA LA PRÓXIMA ENTREGA!
¡AAAAAAAAAAH! ¡ASÍ NO VA A HABER QUIEN DERROTE AL BARÓN PELIGRO!
¿POLOLOS?
¡JE! ES QUE ME LOS REGALÓ MI MAMI...
CREO QUE YA TOCA CAMBIARLOS ...
HOLA... ¿ME HE PERDIDO ALGO?
¡SE VA A PARTIR DE RISA!



CLIFFHANGERS TÍPICOS:

- CUANDO EL HÉROE O ALGUIEN DE SU ENTORNO HA SIDO ATRAPADO Y PARECE QUE NO TIENE ESCAPATORIA.
- CUANDO ALGUNA ENTIDAD SUPERPODEROSA AMENAZA LA CIUDAD, PAÍS O PLANETA DEL HÉROE.
- CUANDO APARECE ALGUIEN INESPERADO QUE ASOMBRA AL PROTAGONISTA Y DEL QUE NO CONOCEMOS LA IDENTIDAD HASTA EL SIGUIENTE NÚMERO.

ESTO SÍ ES UN CLIFFHANGER:

UNA SIERRA MECÁNICA, ÁCIDO, UNA BOMBA... **SUPERSÚPER** LO TIENE BASTANTE DIFÍCIL PARA ESCAPAR Y DARLE SU MERECIDO AL **BARÓN PELIGRO**. ÉSTE ES UN BUEN PUNTO PARA DEJAR COLGADA LA ACCIÓN HASTA EL PRÓXIMO CAPÍTULO.

ESTO NO ES UN CLIFFHANGER:

ESTO NO ES UNA SITUACIÓN PELIGROSA NI EMOCIONANTE. CON QUE **SUPERSÚPER** LLAME A UN CERRAJERO SE SOLUCIONA EL ASUNTO, ASÍ QUE EL LECTOR NO SE VERÁ IMPULSADO A COMPRAR EL SIGUIENTE NÚMERO PARA VER CÓMO ACABA LA "TREPIDANTE" HISTORIA.

CLIFFHANGERS HISTÓRICOS:

LA DRÁMATICA TRANSFORMACIÓN DE FÉNIX DE LOS X-MEN EN FÉNIX OSCURA TUVO EN VILO A LOS LECTORES DE LA COLECCIÓN DURANTE UN MES.

DC COMICS DEJÓ QUE SUS LECTORES DECIDIERAN SI **ROBIN** DEBÍA MORIR. LA IMPLICACIÓN DEL PÚBLICO HIZO LA ESPERA MUCHO MÁS TENSA.

LA CARRERA SUPERHEROICA DE **SUPERMAN** ES UNA SUCESIÓN DE CLIFFHANGERS, A LOS QUE EL HOMBRE DE ACERO HA HECHO FRENTE LA MAYORÍA DE LAS VECES CON GRANDES DOSIS DE INGENIO.

ATENCIÓN:
Antes de plantear un *cliffhanger* en una de tus historias, asegúrate de que tienes una buena resolución preparada.

ACTIVIDAD:
Dibuja a tu héroe preferido en una típica situación de cliffhanger y envíala a:
DESCUBRE LOS SECRETOS DE LOS SUPERHÉROES
Passeig de Sant Joan 7, pral.
08019 Barcelona

LOS CONSEJOS DE

PIN

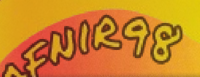
¡Hola, Dibucoloristas! ¿Cómo va la cosa, amiguetes? Este mes vamos a hacer un experimento muy curioso. En esta ocasión vamos a necesitar poca cosa: un dibujo (protagonizado por nuestro protagonista, Phoenix Smith en su gran película "EN BUSCA DEL VAMPIRO DE ORO"), un pincel, una lámpara (sirve cualquiera que no esté rota) y un limón (sí, habéis leído bien, un limón). Vamos a realizar un coloreo secreto, un secreto que no se desvelará hasta que no usemos la lámpara. Seguid leyendo y ya veréis.

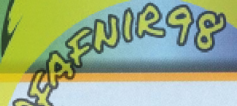


por Francis Portela
y Estudio Canibal

Colores recomendados

1- Piel
2- Ojos
3- Chaqueta
4- Sombrero
5- Cinta de sombrero
6- Camisa
7- Pantalón
8- Botas
9- Suela botas
10- Cordones de botas
11- Guantes
12- Interior de guantes
13- Látigo
14- Funda de revólver
15- Vampiro de oro
16- Brillos de vampiro de oro
17- Suelo
18- Enredaderas
19- Hojas de enredaderas
20- Pedestal
21- Sombras de pedestal
22- Parte superior de pedestal







1

Lo primero que haremos es exprimir un limón y guardar el zumo, que es con lo que pintaremos (foto 1).

2

Sólo vamos a colorear las sombras, de modo que las marcaremos con un lápiz (foto 2).

El siguiente paso es utilizar el pincel para pintar con el zumo del limón toda la parte que hemos marcado como sombras con el lápiz. Tened en cuenta que el zumo de limón es transparente (es como pintar con agua), así que echadle imaginación (fotos 3 y 4).

3

4

5

6

A continuación, lo dejaremos secar (momento que podéis aprovechar para leeros vuestro álbum de los MINIMONSTERS, "EL VENENO DE PORCELANA"). Es muy importante que esperéis a que esté bien seco. Ahora ya podemos desvelaros el secreto: acercad una lámpara mágica (o en su defecto, una lámpara cualquiera) y enfocad la bombilla directamente al dibujo para que se caliente (fotos 5 y 6).

7

Observad que, poco a poco, el limón se va quemando y va apareciendo lo que habéis pintado (fotos 7, 8 y 9).

8

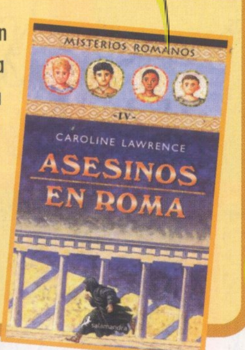
9

10

Tenéis que ser pacientes, porque el resultado tarda en aparecer. Habéis descubierto el secreto (¿a que mola?). Con suerte, os habrá quedado como la foto 10. ¡Nos vemos el mes que viene con nuevas y sorprendentes técnicas, Dibucoloristas!

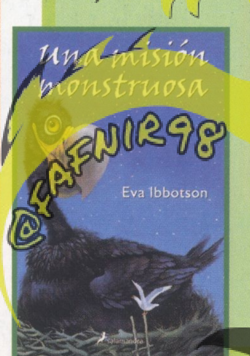
MISTERIOS ROMANOS
ASESINOS EN ROMA

Ésta es la cuarta parte de la serie **MISTERIOS ROMANOS**, con la que, además de disfrutar de una emocionante historia de detectives, aprenderás cómo era la vida en la antigua Roma. En este caso, **Flavia**, **Nubia** y **Lupo** celebran el cumpleaños de su amigo **Jonatán**, pero éste desaparece junto a un extraño. Sus amigos descubren que ha ido a Roma en misión secreta y deciden tratar de encontrarlo. ¡La peligrosa aventura en la que se meterán acaba de empezar!



Caroline Lawrence
Salamandra

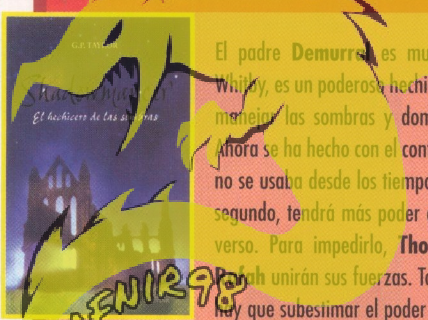
UNA MISIÓN MONSTRUOSA



Después de **EL CONCURSO DE BRUJAS** y **EL SECRETO DEL ANDÉN 13**, la escritora **Eva Ibbotson** nos presenta esta cautivadora y divertida historia repleta de aventuras y personajes delirantes. En una isla secreta, **Etta**, **Coral** y **Myrtle** planean un secuestro: necesitan a tres niños para ayudarlas a llevar a cabo una importante y misteriosa misión. **Lambert**, **Fabio** y **Minette** se verán arrastrados a una aventura sorprendente, escalofriante y mágica.

Eva Ibbotson
Salamandra

SHADOWMANCER
EL HECHICERO DE LAS SOMBRAS



El padre **Demurral** es mucho más que el párroco de Whitby, es un poderoso hechicero capaz de convocar el mal, manejar las sombras y dominar a criaturas aterradoras. Ahora se ha hecho con el control de un querubín de oro que no se usaba desde los tiempos de **Moisés** y, si consigue el segundo, tendrá más poder que el propio creador del universo. Para impedirlo, **Thomas**, **Kate** y el enigmático **Rafah** unirán sus fuerzas. Todo está en su contra, pero no hay que subestimar el poder de la luz.

G. P. Taylor
Alfaguara

EL FRAGMENTO



En pleno siglo XII, en el pueblo coreano de Ch'ulp'o, sobrevive **Oreja de Árbol**, un huérfano que se ve obligado a dormir debajo de un puente y conseguir comida hurgando entre escombros. Su vida cambia cuando, por accidente, rompe una pieza de **Min**, el mejor ceramista de la zona. **Oreja de Árbol** deberá trabajar en el taller de **Min** para compensar el estropicio. En ese tiempo, quedará fascinado por el arte de hacer vasijas. El destino, no obstante, lo llevará por senderos inesperados, llenos de peligros e inimaginables recompensas.

Linda Sue Park
RBA

UNA SERIE DE
CATASTRÓFICAS DESDICHAS

Violet, **Klaus** y **Sunny Baudelaire** no tienen suerte. Cualquiera que haya leído las cuatro primeras entregas de la serie es plenamente consciente de ello. Desgracia tras desgracia es lo único que les acaece a estos hermanos inteligentes y llenos de recursos. En la quinta entrega, **UNA ACADEMIA MUY AUSTERA**, se enfrentarán a una de las experiencias más terribles: la escuela. Y en la sexta, **EL ASCENSOR ARTIFICIOSO**, su suerte no va a mejorar: escaleras oscuras, situaciones desesperadas, un mentiroso con un plan malvado y un pasadizo secreto. ¡Terrible!



Lemony Snicket
Montena

DELTORA

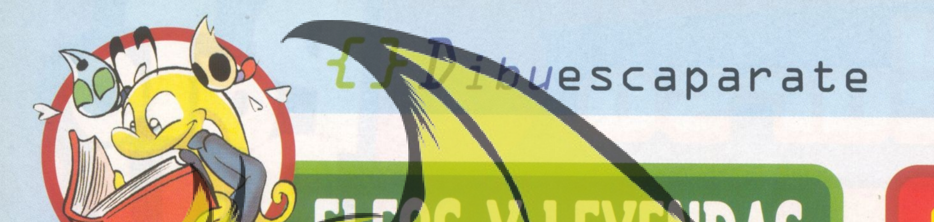


Las peligrosas aventuras de **Lief**, **Barda** y **Jasmine** continúan en los volúmenes quinto y sexto de esta apasionante serie de fantasía. En **EL MONTE TERRIBLE** y **EL LABERINTO DE LA BESTIA** deberán proseguir su búsqueda de las siete gemas del cinturón de **Deltora**, la única forma de alejar del reino al temible **Señor de la Sombra**. Un sinfín de criaturas extrañas y peligrosas se interpondrán en su camino… ¡Pero ellos deben proseguir con su misión!

Emily Rodda
Montena



Dibu Concurso
Pato Bill
Un pato y un cocodrilo, ¿amigos inseparables? ¿Y además hablan y viven como las personas? Sólo pueden ser Pato Bill y Aldo. Pronto los verás en la tele, así que hemos pensado que lo mejor es que los empieces a conocer con el videojuego y los peluches.
SORTEAMOS
10 PACKS CON:
Peluches de
Pato Bill y Aldo
+
Videojuego
Pato Bill para PS2.
PlayStation 2
Pato Bill
Work in Progress
3+
No seas "patoso" y dibuja a Pato Bill y a Aldo jugando con sus peluches.
PIGARGO, S.L.
LSP
Distribuido en España por Virgin PLAY
© Universal Pictures Visual Programming Ltd. TM Sitting Ducks Productions. Licenciado por Universal Studios Licensing LLLP. L.S.P.
© 2003. Todos los derechos reservados. Todas las demás marcas registradas pertenecen a sus respectivos propietarios.
Contesta a la siguiente pregunta: ¿Qué sección de ¡DIBUS! te gusta más?
Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO PATO BILL
Revista ¡DIBUS!
Passeig Sant Joan 7, Pral.
08010 Barcelona
¡Tienes hasta el 31 de enero!
DIBUCONCURSO PATO BILL
No seas "patoso" y dibuja a Pato Bill y a Aldo jugando con sus peluches.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:



ELFOS Y LEYENDAS

Pequeños duendes, hermosas hadas, grandes héroes y poderosos dioses… Todos estos curiosos muñecos representan a personajes del folclore mítico, y cada uno de ellos va acompañado de una piedra mágica semipreciosa cuyas capacidades místicas representan beneficios para las más diversas facetas del día a día. ¡Pon magia en tu vida!

Magic Baby

NEON GLITTER GLUE

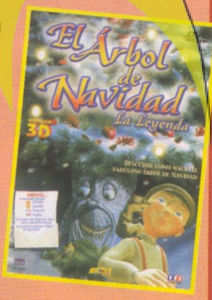
¡Hey, dibuartista! ¿Cansado de que tus colores sólo pinten? ¡Pues con los nuevos **NEON GLITTER GLUE** de Alpino vas a alucinar! Sirven para decorar tus dibujos, tarjetas, ropa… Haz el dibujo que quieras y mira como cobra una nueva dimensión cuando le aplicas los colores de neón con purpurina. En treinta minutos estará seco y listo ¡y queda la mar de chulo!

Alpino

VÍDEOS NAVIDEÑOS



¡Estas Navidades, el reproductor de DVD tiene que sacar humo! Y es que llegan un montón de historias clásicas navideñas animadas de la mano de Divimagic: **EL PEQUEÑO TAMBORILERO Y LOS TRES REYES MAGOS**, **UNA AVENTURA DE NAVIDAD** y **EL ÁRBOL DE NAVIDAD, LA LEYENDA**, las dos últimas de animación en 3D. Ya sabéis: turrón, villancicos…¡y DVD!



Divimage

BOB ESPONJA
BATTLE FOR BIKINI BOTTOM

¡El malvado **Plankton** ha puesto en marcha el plan más diabólico jamás concebido! Ha creado un ejército de robots con un nuevo y maléfico invento, el Duplicatron 3000. El destino de Bikini Bottom y, posiblemente, de la humanidad tal y como la conocemos, está en manos de tres ingenuos héroes. En este divertido juego podrás controlar a **Bob Esponja**, **Patrick** o **Sandy** y descubrir las habilidades especiales de cada uno mientras exploras diez gigantescos mundos en 3D y realizas maniobras de altura como "patinar" con la lengua o el "salto con calzoncillos elásticos".

Proein
PC/PS2/GBA/GAMECUBE/XBOX

BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG

Billy Hatcher llega para convertirse en un nuevo héroe. La oscuridad ha caído sobre un mundo mágico y un rey malvado pretende someterlo. El aspirante a tirano ha conseguido capturar a todas las criaturas y la misión de **Billy** será devolver la luz a este mundo, repleto de extensos entornos llenos de color, ayudado de un legendario traje de gallina que controla unos huevos mágicos con habilidades muy especiales. ¿Impaciente por saber más? Pues dirígete a www.billy-hatcher.com

Acclaim
GAMECUBE



RELOJES CHUPA-CHUPS

Chupa Chups lanza una línea de relojes de pulsera con una nueva dimensión de color aplicada a sus divertidos diseños. En estos relojes destaca la innovadora estructura y variados modelos repartidos en tres líneas: Kids Line, Teen Line y Digital Line. Con tantos modelos, ¡seguro que encuentras uno que te guste! Si no puedes comer Chupa Chups a todas horas, por lo menos puedes tener todas las horas en tu reloj Chupa Chups.

Chupa Chups



¡A por ellos, mangaka!
CÓMO DIBUJAR MANGA
7
Chicas guapas
Hikaru Hayashi
CÓMO DIBUJAR MANGA
8
Fondos
K's Art
Personajes IMPACTANTES
TRUCOS
Fondos
Bocetos de los autores...
NIVEL BÁSICO
CHRISTOPHER HART
CHRISTOPHER HART
ANIME MANÍA
La nueva generación de ARTISTAS MANGA Vol. 3
Renga
La nueva generación de ARTISTAS MANGA Vol. 4
Los libros con los que podrás convertirte en un auténtico artista.
biblioteca creativa
NORMA Editorial
@FAFNIR98


PASATIEMPOS
por Álex Fito
A
DOBLE PASATIEMPO
Al niño de allá abajo le han traído este regalo, pero tiene dos problemas:
GRRR
1 No sabe lo que hay dentro, sólo sabe que es una mascota. ¿Podrías decir cuál?
2 Tampoco sabe encontrar el camino que le lleve a él. ¿Sabrías decir cuál es el correcto?
JEROGLÍFICO
1 K
D
B
A esta niña le han traído un osito de peluche muy mono. Lo que no sabe es que de noche, cuando ella duerme, cobra vida. ¿Sabes decir cuál de estas sombras es la única real posible?
LABERINTO


NAVIDEÑOS
PROBLEMA
C
Pepito ha estado jugando con las ocho bolas que tenía este árbol de Navidad. Dos las ha perdido, una se la ha llevado el gato y otra se le acaba de romper... Si por cada bola a la que ha pasado algo va a quedarse castigado una hora sin tele, ¿con cuántas horas sin tele se quedará?
D
Estos regalos podrían ser los de cualquier niño, pero en este caso, son los de algunos niños famosos. ¿Podrías deducir, gracias a tus conocimientos sobre ¡Dibus!, quiénes son?
1
2
3
4
5
SOMBRAS
1
2
3
4
LETRAS
E
Aquí hay cuatro gorros de Navidad colocados como si fueran letras. Si las distingues y las ordenas correctamente, encontrarás el apellido de un famoso personaje navideño...



dale a la GAME BOY

por Nintendo

GUÍA Pokémon Rubí y Zafiro

ELIGE TU EQUIPO

TIPO DE ATAQUE	POKÉMON RECOMENDADOS
Eléctrico	Magneton, Manectric
Fuego	Camerupt, Ninetales
Lucha	Hariyama, Blaziken
Hielo	Walrein, Glalie
Agua	Wailord, Kyogre
Tierra	Groudon, Golem

MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA

¿Te apuntas a una nueva aventura de Mario y Luigi? Esta vez, la princesa Peach ha perdido la voz y, en lugar de armoniosas palabras... ¡¡suelta peligrosísimas bombas!!

No os lo vais a creer, pero hasta el mismísimo Koopa ofrece su ayuda para resolver este extraño caso. Mario y Luigi viajan juntos en busca de un remedio y, por el camino, aprenden nuevas técnicas de batalla en equipo. ¿Les acompañas?

SONIC PINBALL PARTY

¡El Dr. Eggman ha raptado a los amigos de Sonic! Y sólo podrá salvarles... jugando al pinball. Establece las normas antes de jugar la partida y desbloquea nuevos juegos a medida que ganes puntos. ¡A "pinbalear" se ha dicho!

MEGAMAN ZERO 2

Vuelven a soplar vientos de guerra entre reploides y cibereIfos. Megaman Zero despierta tras un sueño de cien años y debe resolver nuevos conflictos. ¡Necesitará toda la ayuda posible!



Dibu Concurso
DOG'S LIFE
UNA AVENTURA PERRUNA
¿Cómo debe de ser la vida de un perro? ¿Te imaginas persiguiendo todos los olores del mundo en la ciudad o el campo? Sí, he dicho todos, incluso los más apestosos; pues eso es lo que hace Jake, el protagonista del videojuego. Pero existen otros perros que, aunque son robots, parecen tener vida propia...
¿Quieres quedarte con uno? ¿Quieres tener a AIBO?
PlayStation 2
DOG'S LIFE
UNA AVENTURA PERRUNA
3+
FRONTIER
Sorteamos
1 alucinante
perro-robot
AIBO
Obedece órdenes.
Aprende su nombre.
Interactúa con las personas y el entorno.
Juega con una pelota.
¡Vigila la casa con la cámara que lleva incorporada!
aibo
PlayStation 2
Dog's Life © 2002 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Frontier Developments Ltd.
Published by Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved.
Para conseguirlo...
Dibuja a Jake dando la patita.
Contesta a la siguiente pregunta: ¿Qué personaje de dibujos (TV, cómic o cine) es tu preferido?
DIBUCONCURSO DOG'S LIFE
Dibuja a Jake dando la patita.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
Envíanos tu dibujo junto con una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO DOG'S LIFE
¡Dibus!
Sant Joan 7, Pral.
Barcelona
¡TIENES HASTA EL 31 DE ENERO!
@FAFNIR98


Gran campeonato
Pokémon PINBALL RUBÍ Y ZAFIRO
Participa desde el 21 de noviembre hasta el 6 de febrero de 2004 en el Gran Campeonato Pokémon Pinball: Rubí y Zafiro, organizado por Nintendo y ¡Dibus! ¡Hay un mogollón de premios para los mejores jugadores. ¡No te cortes y apúntate!
Concursar es muy sencillo:
sigue las instrucciones y empieza a jugar.
01 Hazte con el juego y regístralo en www.nintendovip.com con el código PIN que encontrarás en una tarjeta, en el interior de la caja del juego (conserva esta tarjeta con el código PIN).
02 A continuación, entra en http://pokemon.nintendo.es (ojo, sin www. delante).
GAME BOY ADVANCE
Pokémon PINBALL RUBÍ y ZAFIRO
WWW.NINTENDOVIP.COM
Pokémon EDICIÓN ZAFIRO
PAK ESPECIAL
Pokémon EDICIÓN RUBÍ
PAK ESPECIAL EDICIÓN LIMITADA
@FAFNIR98



03 Allí encontrarás toda la información sobre el campeonato... aunque aquí te adelantamos lo más importante:

a. Puedes participar en el campeonato jugando desde cualquier sitio, ya que tu misión es obtener el mayor número de **Pokémon** posible y conseguir la mejor puntuación (en el tablero que tú elijas: **Rubí** o **Zafiro**). Tendrás que guardar esta información en tu cartucho y luego introducirla en la web del concurso: http://pokemon.nintendo.es

b. Para poder concursar, deberás introducir tus datos... Ojo, te volverán a pedir el código PIN de la tarjeta de registro que ya usaste en http://www.nintendovip.com y la "clave del campeonato" que te facilitamos: **BORRON**.

c. Desde el 21/11/03 hasta el 06/02/04, es decir, durante once semanas consecutivas, las diez mejores puntuaciones semanales de cada tablero serán las ganadoras. El primer clasificado de cada tablero podrá escoger un juego de GBA del catálogo de Nintendo España, y los nueve siguientes ganarán un premio exclusivo de **¡Dibus!**.

d. Si resultas ganador, Nintendo te pedirá que le envíes tu cartucho para confirmar que has capturado a los **Pokémon** y que has obtenido la puntuación que anotaste en la web.

e. Además, al final del campeonato se sortearán once **Pak Especial Pokémon Rubí o Zafiro** (incluye **GBAsp** + juego **Pokémon Rubí o Zafiro** + funda **GBA**), lo que corresponde a...¡un **Pak Especial Pokémon** por semana de campeonato!

Lee con atención ...

¿Te ha quedado claro? ¿No del todo? Hazte con el juego, lee bien las bases del campeonato en http://pokemon.nintendo.es y recuerda este gran consejo que te damos: ¡no te cortes y participa! Puedes hacerlo cuantas veces quieras. Te aconsejamos que lo hagas, por lo menos, una vez a la semana y en los dos tableros (**Rubí** y **Zafiro**). Eso sí, sólo te podrás llevar un premio de cada categoría... Pero si capturas un nuevo **Pokémon** o si mejoras tu puntuación, no dudes en volver a introducirla en la web **Pokémon**, ¡se actualiza constantemente!



Dibu Concurso
Banjo-Kazooie®
La Venganza de Grunty
En la Isla de las Brujas, la paz está a punto de acabarse. La malvada bruja Gruntilda ha podido escapar de la roca de Montaña Espiral. Banjo y su inseparable amiga Kazooie creían que no iban a saber más de Gruntilda, pero parece que no va a ser así. ¡Nuevas aventuras les esperan en el videojuego para GBA!
Sorteamos
10 packs:
Videojuego Banjo & Kazooie para GBA
+
Inflable de Banjo & Kazooie
OH PLEASE, HELP ME! A CRUEL
Para ganar uno...
dibuja a Banjo y a Kazooie en una de sus aventuras.
GAME BOY ADVANCE
THQ
www.thq.co.uk
3+
www.pegi.info
DISTRIBUIDO POR:
www.proein.com
Contesta a la siguiente pregunta:
¿Qué es lo que más te gusta de la revista ¡Dibus!?
DIBUCONCURSO BANJO & KAZOOIE
Dibuja a Banjo y Kazooie en una de sus aventuras.
Nombre:
Edad:
Apellidos:
Teléfono:
E-mail:
Calle:
Número:
Piso:
Puerta:
Población:
Código Postal:
Provincia:
Envíanos tu dibujo junto a una fotocopia de este cupón con tus datos a:
DIBUCONCURSO Banjo & Kazooie
Revista ¡Dibus!
08010 Barcelona
¡Tienes hasta el 31 de enero!
@FAFNIR98


Bienvenidos a...
El Club ¡Dibus!
1- Fabiola Díaz Ballesteros, Valdepeñas (Ciudad Real).
2- José David Fernández, Oviedo (Asturias).
3- Sofía Martínez Silva, Premià de Mar (Barcelona).
Los finalistas...
1
2
3
¡¡Una nueva muestra de talento, Dibuartistas!!
EL DIBUJO DEL MES POR:
Nombre: Esther Pedrosa, Las Palmas de Gran Canaria.
Comentario: Esther ha realizado este dibujo al más puro estilo Shingo Araki (el diseñador de la serie de animación LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO, también conocidos como SAINT SEIYA). Tanto el dibujo como la expresión del rostro están extremadamente cuidados, el color está aplicado primorosamente y los brillos de la armadura son muy acertados. Te felicitamos y te animamos a probar con otras técnicas, como las acuarelas o las tintas de colores.

¡VEO QUE OS SUPERÁIS MES A MES, DIBUARTISTAS!

¡YA ESTAMOS AQUÍ!

¡Hey, dibucolegas! Un mes más nos encontramos para compartir un ejemplar de ¡Dibus!, en el que podremos disfrutar de un montón de nuevas obras de arte hechas por vosotros, los lectores. ¡Vamos allá!

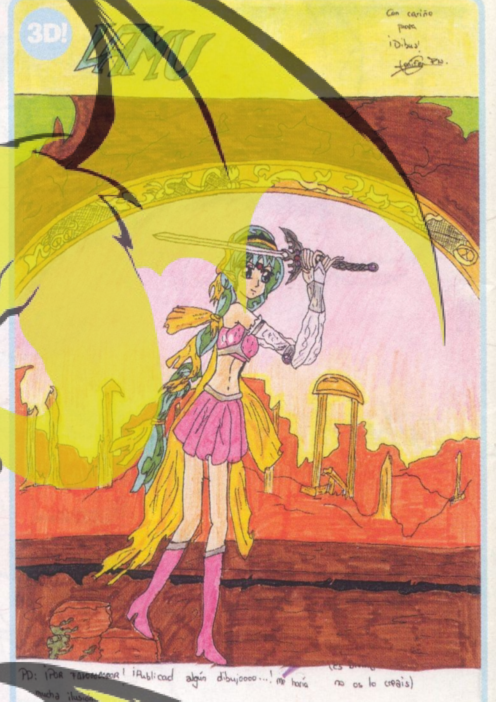
1D! Marina Llopis Serrano nos escribe desde Benidorm (Alicante). Tiene trece años y, en particular, le interesa saber si ha realizado bien las sombras y las proporciones en su dibujo. Vamos a verlo. Las sombras están bien colocadas, pero son demasiado suaves: casi no se notan. Imaginamos que temías equivocarte, pero deberías soltarte un poco más, así evolucionarás más rápido y, además, tus dibujos mejorarán notablemente. Las proporciones no están nada mal, pero vigila las cabezas demasiado grandes. Aun así, en tu dibujo se respira un aire armonioso que lo hace muy agradable a la vista.

1D!

2D! Anna Brugat Mangas nos escribe desde Figueres (Girona), y, desde luego, se podría dedicar a dibujar mangas de humor, ya que las expresiones de sus personajes están muy logradas y sus actitudes son muy teatrales y exageradas, como corresponde a un manga de este tipo. **Anna**, deberías hacer un esfuerzo a la hora de colorear, puesto que, al situar las figuras en un entorno (en este caso, un interior), el fondo gana importancia y necesita un tratamiento similar al que reciben las figuras. Por otro lado, tienes mucha soltura en el trazo, y ésta es una virtud que te aconsejamos cultivar, pues es muy importante.

3D! Jenifer Pineda Nocete nos escribe desde Motril (Granada) y también está preocupada por su estilo de dibujo. **Jenifer**, de entrada tienes un aspecto muy positivo; el fondo, que está muy trabajado. También se ve que pones mucho cuidado al colorear y que los detalles son muy importantes para ti (el puño de la espada es una verdadera filigrana). **Lamu** aparece muy delgadita en tu dibujo... Suponemos que es una visión personal y eso está bien. ¡Homenajear a nuestros personajes de manga predilectos es muy divertido!

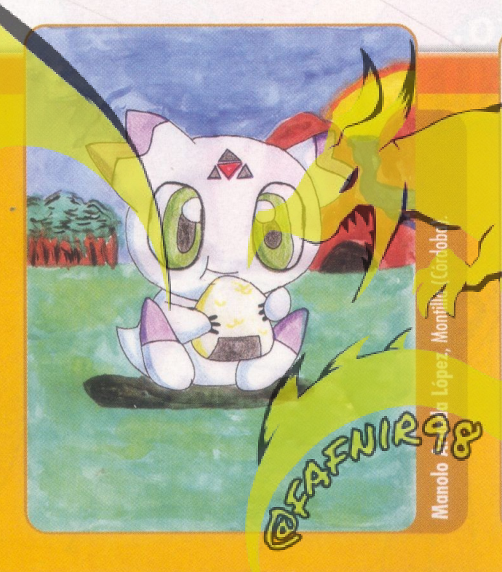

2D!

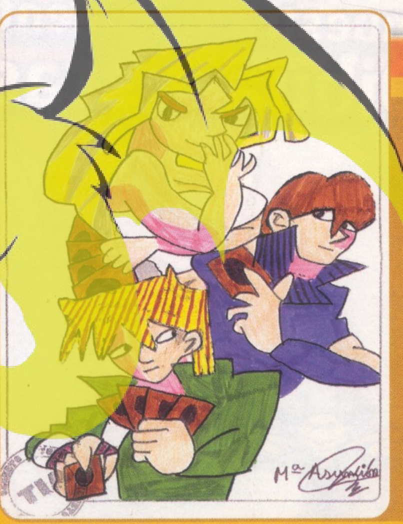

3D!

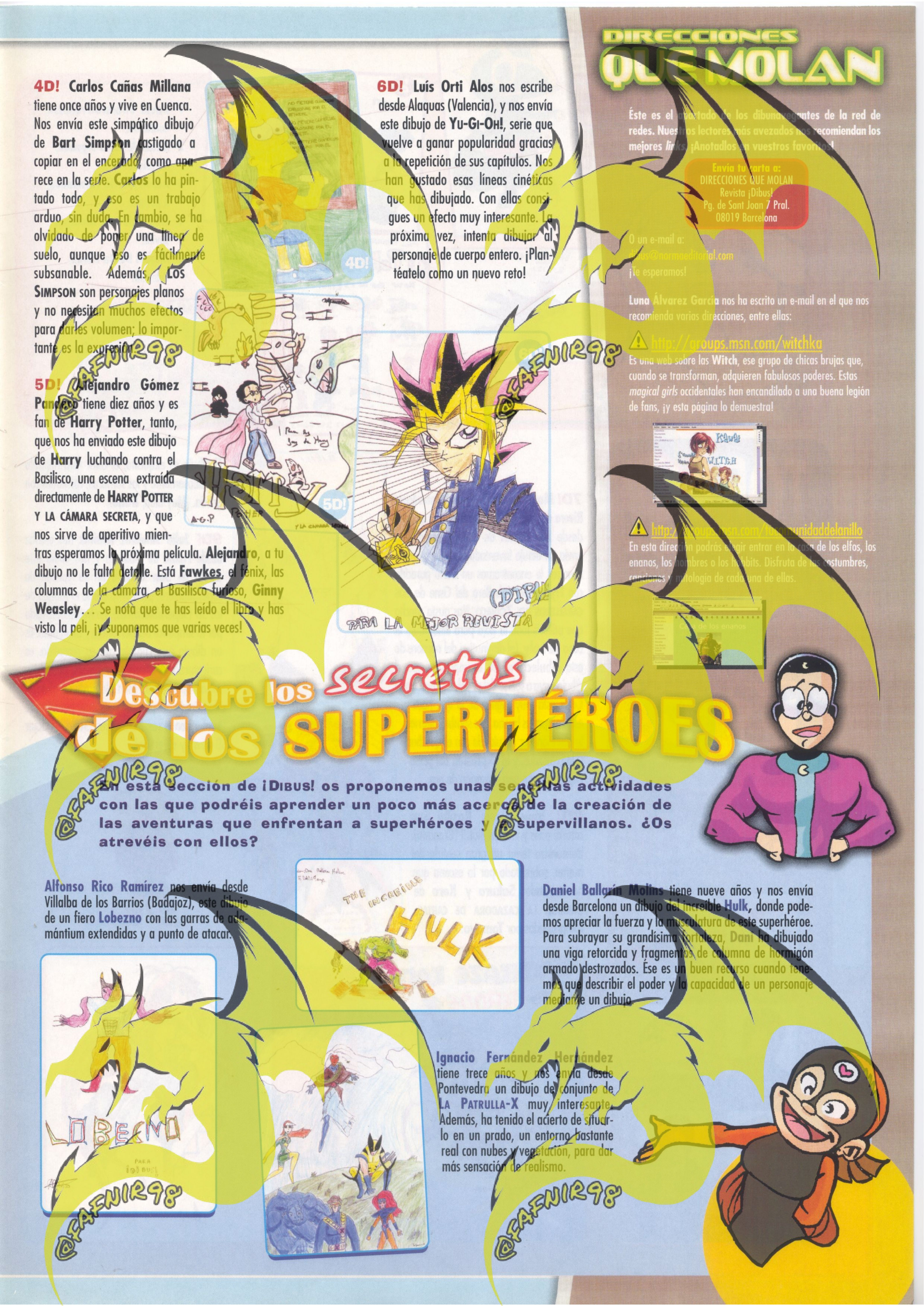
DIBURANKING

Nada, que no hay forma de que el señor Potter baje del primer puesto. ¡Tendremos que llamar a Severus Snape para que le quite puntos! Y es que los dibucolegas cuidáis la mar de bien al joven aprendiz de mago...

1. Harry Potter y la Orden del Fénix (libro)
2. El Señor de los Anillos: Las Dos Torres (película)
3. Shin Chan
4. Sakura, la cazadora de cartas
5. Los Simpson


Manolo ... López, Montilla (Córdoba)


Mª Asunción Berenguer Andreu, Palma de Mallorca.



4D! Carlos Cañas Millana tiene once años y vive en Cuenca. Nos envía este simpático dibujo de **Bart Simpson** castigado a copiar en el encerado, como aparece en la serie. **Carlos** lo ha pintado todo, y eso es un trabajo arduo, sin duda. En cambio, se ha olvidado de poner una línea de suelo, aunque eso es fácilmente subsanable. Además, **Los Simpson** son personajes planos y no necesitan muchos efectos para darles volumen; lo importante es la expresión.

5D! Alejandro Gómez Pandero tiene diez años y es fan de **Harry Potter**, tanto, que nos ha enviado este dibujo de **Harry** luchando contra el Basilisco, una escena extraída directamente de **Harry Potter y la cámara secreta**, y que nos sirve de aperitivo mientras esperamos la próxima película. **Alejandro**, a tu dibujo no le falta detalle. Está **Fawkes**, el fénix, las columnas de la cámara, el Basilisco furioso, **Ginny Weasley**… Se nota que te has leído el libro y has visto la peli, ¡y suponemos que varias veces!

6D! Luís Orti Alos nos escribe desde Alaquas (Valencia), y nos envía este dibujo de **Yu-Gi-Oh!**, serie que vuelve a ganar popularidad gracias a la repetición de sus capítulos. Nos han gustado esas líneas cinéticas que has dibujado. Con ellas consigues un efecto muy interesante. La próxima vez, intenta dibujar al personaje de cuerpo entero. ¡Plantéatelo como un nuevo reto!

DIRECCIONES QUE MOLAN

Éste es el apartado de los dibunavegantes de la red de redes. Nuestros lectores más avezados nos recomiendan los mejores *links*. ¡Anotadlos en vuestros favoritos!

Envía tu carta a:
DIRECCIONES QUE MOLAN
Revista ¡Dibus!
Pg. de Sant Joan 7 Pral.
08019 Barcelona

O un e-mail a:
dibus@normaeditorial.com
¡Te esperamos!

Luna Álvarez García nos ha escrito un e-mail en el que nos recomienda varias direcciones, entre ellas:

http://groups.msn.com/witchka
Es una web sobre las **Witch**, ese grupo de chicas brujas que, cuando se transforman, adquieren fabulosos poderes. Estas *magical girls* occidentales han encandilado a una buena legión de fans, ¡y esta página lo demuestra!

http://groups.msn.com/tucomunidaddelanillo
En esta dirección podrás elegir entrar en la casa de los elfos, los enanos, los hombres o los hobbits. Disfruta de las costumbres, canciones y mitología de cada una de ellas.

Descubre los secretos de los SUPERHÉROES

En esta sección de ¡Dibus! os proponemos unas sencillas actividades con las que podréis aprender un poco más acerca de la creación de las aventuras que enfrentan a superhéroes y a supervillanos. ¿Os atrevéis con ellos?

Alfonso Rico Ramírez nos envía desde Villalba de los Barrios (Badajoz), este dibujo de un fiero **Lobezno** con las garras de adamántium extendidas y a punto de atacar.

Daniel Ballarín Molins tiene nueve años y nos envía desde Barcelona un dibujo del increíble **Hulk**, donde podemos apreciar la fuerza y la musculatura de este superhéroe. Para subrayar su grandísima fortaleza, **Dani** ha dibujado una viga retorcida y fragmentos de columna de hormigón armado destrozados. Ése es un buen recurso cuando tenemos que describir el poder y la capacidad de un personaje mediante un dibujo.

Ignacio Fernández Hernández tiene trece años y nos envía desde Pontevedra un dibujo del conjunto de **La Patrulla-X** muy interesante. Además, ha tenido el acierto de situarlo en un prado, un entorno bastante real con nubes y vegetación, para dar más sensación de realismo.



PIKADIBUJOS DEL MES

1- **David Vitorero Frechoso**, Cantabria.
2- **Anahi Álvarez Aguado**, Barcelona.
3- **Aarón García Fernández**, A Coruña.
4- **Eloy Valverde Hidalgo**, Sevilla.
5- **Miguel Beato Pérez**, Valencia.

TOP 10 de personajes

Estos son los personajes más votados por vosotros, dibucolegas, que, mes a mes, nos hacéis partícipes de vuestros gustos y preferencias. ¿Preparados? ¿Listos? ¡Ya!

10. [illegible]
9. Bunny Tsukino (SAILORMOON)
8. Yugui Moto (YU-GI-OH!)
7. Sakura Kinomoto (SAKURA, LA CAZADORA DE CARTAS)
6. Hamtaro (HAMTARO)
5. Aragorn (EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES)
4. Frodo Bolsón (EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES)
3. Shinnosuke Nohara (SHIN CHAN)
2. Bart Simpson (LOS SIMPSON)
1. Harry Potter (HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA)

7D! María de los Dolores Montesdeoca Rivero es una dibucolega que nos escribe desde Las Palmas de Gran Canaria. Nos envía un dibujo inventado por ella, aunque nosotros le encontramos un cierto parecido con **Hyoga,** el Caballero del Cisne de **LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO**. Nos gusta mucho que utilicéis toda la hoja para dibujar. En el caso de **Loly** (el diminutivo del nombre de esta dibulectora) da la impresión que el dibujo vaya a salirse del papel... Parece que **Loly** está muy segura de lo que hace y eso siempre es bueno. Las sombras llaman la atención por el cuidado con el que han sido colocadas, y la expresión del personaje transmite una sensación de paz.

8D! Irene Ferrer Rosillo tiene catorce años y vive en Motril (Granada). Demuestra tener un gran sentido del humor, sobre todo por la escena que ha recreado: **Sakura** y **Kero** de **SAKURA, LA CAZADORA DE CARTAS**, fotografiados por **Tomoyo**. El dibujo es exquisito, el color está aplicado cuidadosamente y las sombras, colocadas con gracia. ¡Muy bien, **Irene**!

9D! Julio Jiménez Muñoz nos escribe desde Palma de Mallorca y nos envía este dibujo de **Son Gokuh** en su versión de superguerrero, pero visto desde el mundo de los SD (*superdeformeds*). Lo hemos escogido por lo simpático del personaje y de la pose. Es un dibujo que cumple con su cometido: es caricaturesco y divertido. Además, da la sensación de que está bien plantado en el suelo y la mirada del personaje es muy penetrante. Prueba con otros personajes, **Julio**, ¡dibujar SD es muy divertido!

Mª del [illegible] Laguna Ortega, Vilafranca del Penedès (Barcelona).

Amaya Lozano Guembe, Pamplona.

//CONEXIÓN DIBUS//

José Ramón Pérez vive en Huéscar (Granada) y le encantaría escribirse con dibucolegas que quieran apuntarse al club que ha decidido fundar, dedicado a **HARRY POTTER, LOS SIMPSON** y **POKÉMON**. Escribidle a esta dirección:
Plaza Santa Adela nº5, 3º A
18830 Huéscar (Granada)

[illegible] Gutiérrez Losada tiene once años y es fan de **HARRY POTTER**. También le gusta nadar, leer, jugar con las amigas, escribir... Si queréis contar, a partir de ahora, con una buena amiga escribidle a:
C/ Bolivia nº25, 5º
36204 Vigo (Pontevedra)

Francisco José Cabrera Ruiz "colecciona" clubs: tiene tres dedicados al mundo del cómic, otro de **POKÉMON**, otro de **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS** y otro de **HARRY POTTER**. Si queréis pertenecer a cualquiera de ellos e intercambiar vuestras impresiones con nuevos amigos, podéis escribirle a:
C/Unión Mercantil nº34, 2º izda.
29004 Málaga

Alicia Spadon Cotillo quiere cartearse con dibucolegas de todo tipo y condición para hacer nuevos amigos. Podéis escribirle a:
C/Hermanas Casanovas nº30
07100 Sóller (Baleares)

David de Miguel Ruíz tiene doce años y le gustaría cartearse con chicos y chicas de once a quince años a los que les guste **HARRY POTTER** y los cómics.
Su buzón se encuentra en:
C/Purísima nº25
30739 El Mirador, San Javier (Murcia)

Ana Biel Abad quiere cartearse con chicas y chicos de nueve a catorce años. Le gustan series como **DETECTIVE CONAN, SAILORMOON, SAKURA, LA CAZADORA DE CARTAS, POKÉMON, LOS SIMPSON** y **DRAGON BALL**. Su dirección es la siguiente:
Avda. [illegible]rta Sancho nº21, 4ºC
50003 Zaragoza

Adrián Lozano Morales tiene doce años y quiere formar un club muy variado en el que va a haber videojuegos, música y todo tipo de información sobre consolas. Además, le gusta **HARRY POTTER**. Adrián se compromete a hacer un carnet y un *fanzine* mensual. Podéis contactar con él a la siguiente dirección:
Plaza San Roque nº11, 1º izda.
33960 Blimea (Asturias)

Cristina Fernández Cuevas quiere fundar un club de fans de **HARRY POTTER** para dibucolegas de todas las edades. Habrá juegos de mesa e incluso un *fanzine* en el que podrán colaborar todos los que se apunten. Encontraréis a **Cristina** en:
C/Monte Gamonal nº19, 3ºB
33012 Oviedo (Asturias)

DIBUGANADORES DEL MES

Lorena García, de Málaga, posa en el salón de su casa junto con su gata [illegible] y el estupendo regalo de **Rescue Heroes** que le ha tocado. **Lorena** nos cuenta que participa en casi todos nuestros concursos. ¡Muy bien!

Ernesto Sáez nos envía su foto desde Málaga y nos muestra su premio en la cocina de su casa, un fabuloso coche **Seat León** de Scalextric.



Irati García Calvo, de Sopelana (Vizcaya), posa sonriente con **Hamtaro**, la Casita de **Hamtaro** y los **Ham-Ham**. ¡Qué amigos tan divertidos!



Óscar Vázquez, de Cebreros (Ávila) nos muestra los premios que le han tocado junto a **¡DIBUS!**. **Óscar** nos dice en su carta que su hermano y él lo pasan en grande con los **Ham-Ham**. ¡Qué bien!





Aquí tenéis a **Raquel Roca Antolín**, de L'Hospitalet de Llobregat (Barcelona), acompañada de un montón de **Ham-Ham** en la Casita de **Hamtaro** que le tocó (la casita y, por supuesto, también los **Ham-Ham**). ¡Le ha encantado! **Raquel** acompaña su carta y la foto con este divertido dibujo de un "Ham-Dalí" inventado por ella. ¡Muy original!



Adentrémonos de nuevo en el apasionante mundo de la espada, la brujería y las leyendas mas épicas habidas y por haber. Aquí acuden personajes de videojuegos, películas, libros... ¡Todo vale!

1 El zorro protagonista de **STARFOX ADVENTURES** llega acompañado de otro personaje de videojuego, **Yoshi**, el gran amigo de **Mario**. ¡Qué pareja tan curiosa! Desde luego, a **Ana Rodríguez Montoro**, de Marbella (Málaga), no le falta imaginación.

2 **David Peralta Rodríguez**, de Madrid, nos hace llegar al **Link** de **ZELDA: THE WIND WAKER** en plena acción. La escena dibujada por **David** tiene mucho movimiento y, además, le ha proporcionado, sólo con dos líneas, un escenario que nos indica la situación de los personajes. Y el logo del juego que no falte.

3 **Bruno López García**, de La Felguera (Asturias), ha dibujado al mago de **FINAL FANTASY IX** rodeado de dos fuegos fatuos. También nos ha enviado otro dibujo en el que aparece uno de los **MEN IN BLACK** de **Miguelanxo Prado** y el agente de una antigua sección de **¡DIBUS!**

4 **Marta Guitart Tamarit** nos escribe desde Valencia y nos envía un elaborado dibujo de una de las protagonistas de **LOUIE, EL GUERRERO DE LAS RUNAS**. En él aparece una sonriente **Melissa** en actitud de agradecimiento. Sin duda, nuestro héroe **Louie** ha solucionado, una vez más, algún lío bien gordo. **Marta**, nos ha encantado tu dibujo.

5 **Adrián Berna Pastor** nos envía desde Rojales (Alicante) este dibujo de la doctora **Aki Ross**, de la película **FINAL FANTASY, LA FUERZA INTERIOR**. **Adrián**, la doctora te ha quedado muy bien, sólo ten en cuenta dos detalles: presta un poco más de atención a las proporciones del cuerpo y pon mucho cuidado al aplicar los lápices de colores sobre el rotulador fresco. Normalmente, la tinta lo emborrona todo. Tienes que esperar a que se seque o colorear antes de entintar.





SOLUCIONES PASATIEMPOS

a) Un cachorro de tejón.

b) El 2, porque es el único que tiene cuatro uñas en cada pata, como el original.

c) 12 horas. (4 bolas x 3 horas)

d) 1-Harry Potter, 2-Frank de Los Minimonsters, 3-Linokid, 4-Bart Simpson, 5-Las Supernenas.

e) NOEL (Papá Noel).



1- Carlos González Sánchez, Olesa de Montserrat (Barcelona).
2- Cristina González Farfán, Málaga.
3- David Javier García Aimánn, Benidorm (Alicante).
4- [illegible] López, El Burgo-Culleredo (A Coruña).
5- [illegible] Rodríguez Pera, Barcelona.
6- Laura Vigil González, Langreo (Asturias).
7- Meritxell Grau Lorenzo, El Morell (Tarragona).
8- Mireia Andreu Hernández, Igualada ([illegible]).
9- Sílvia Nadal Fernández, Barcelona.



¡Dibu Tienda!
COMPRAR DE LA FORMA MÁS FÁCIL
Por teléfono: 902 120 144
Por fax: 93 265 23 10
Por e-mail: correo@normaeditorial.com
Por correo: NORMA CÓMICS -Dibutienda- Passeig de Sant Joan 7-9 08010 Barcelona
Con la garantía de NORMA Editorial
Pedido mínimo 30 €
Peluches CHOBBITS Ref. 112206005
13,15 € c/u
Figura individual ASTROBOY Ref. 897004067
5,90 €
¡Pídelos desde casa!
OFERTA DE SUSCRIPCIÓN
¡Te regalamos nuestra camiseta exclusiva... ...y una caja de ceras MANLEY!
53 €
Mini Rurouni Kenshin Figura individual Ref. 891012092
9 €
¡Dibuja Manga! Nivel básico (Christopher Hart) Ref. 012033081
La nueva generación de artistas manga Ref. 012224001/002/003/004
(1-2) 18 € c/u
(3-4) 20 € c/u
Animemanía (Christopher Hart) Ref. 012033080
21 € c/u
NÚMEROS ATRASADOS
CUPÓN DE PEDIDO
CÓMO COMPRAR
• Recorta o fotocopia este cupón.
• Rellénalo con buena letra y envíalo por correo a: NORMA EDITORIAL Passeig de Sant Joan, 7-9 08019 Barcelona o por fax al: 93 308 15 36 o por e-mail a: correo@normaeditorial.com
teléfono: 902 120 144
• Plazo de entrega: máximo una semana según existencias.
• Modalidades de pago: tarjeta de crédito o giro postal.
• No se admiten pedidos contra reembolso.
• Pedido mínimo: 20 €.
Para realizar tu compra, consulta antes con tus padres.
REFERENCIA DESCRIPCIÓN CANTIDAD PRECIO TOTAL
GASTOS DE ENVÍO 6 €
TOTAL
Por una compra superior a 60,10 €, gastos de envío gratuitos para la península.
DATOS DEL CLIENTE
Nombre y apellidos
Dirección Teléfono
Población
C.P. Provincia
FORMA DE PAGO
Tarjeta de crédito Titular
Número
Fecha de caducidad Firma
@FAFNIR98


Fox Kids te da más de...
Dos nuevos episodios a partir del 8 de enero de Lunes a Viernes a las 17:00 h.
HAMTARO
pequeños hamsters grandes aventuras
No te pierdas en
www.foxkids.es
el microsite de Hamtaro con :
Diccionario Ham-Ham
Los personajes
Guía de Episodios
Pásalo en grande:
Pintando
Postales
Descargas
Foros...
Síguelos en
FOX KIDS
TM
Disponible en
DIGITAL +
y en los principales operadores de cable
www.foxkids.es
© 2003 Fox Kids Europe. FOX KIDS and related names and logos are the exclusive property of the Twentieth Century Fox Film Corporation.
© R. KAWAI / 2000, 2003 Shogakukan, SMDE, TV Tokyo. All Rights Reserved.
Escaneo realizado por
Dafnir98

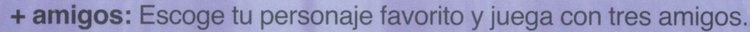
MARIO PARTY 5

NINTENDO GAMECUBE™

3+
www.pegi.info



Súmate a la diversión



+ amigos: Escoge tu personaje favorito y juega con tres amigos.
+ aventuras: Elige entre 60 excitantes miniaventuras
+ invitados que nunca, más peleas, más bonus…, suma y sigue en la fiesta más loca del mundo.

